ION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

¡POSTER DOBLE GIGANTE! POKEMON Y NFS: PORSCHE 2000

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 15 • ABRIL 2000

UN REVIEW A FONDO DE POKEMON STADIUM!

ANALISIS Y SOLUCION COMPLETA DE

fear effect

Una combinación escalofriante del anime y el terror de Resident Evil en uno de los mejores juegos del año!

El momento de la verdad ha llegado!

Conseguimos para ustedes una PlayStation2 y les mostramos, antes que nadie en Argentina, cómo es la nueva consola de Sony!

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

PERFECT DARK

CARRIER

SYPHON FILTER 2

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$4.90

ISSN 1514-0466



NEOGEO POCKET COLOR: MEJOR QUE EL GAME BOY COLOR?

Index

índice







Staff

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Abril 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frias - Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Sebastián Riveros
Yago Fandiño - Pablo Benveniste
Diego Vittorero - Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

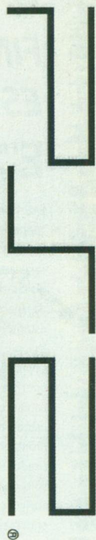
DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4° B Capital Federal. C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina. e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Marzo de 2000

EL MOMENTO DE LA VERDAD HA LLEGADO





Next Level consiguió para ustedes una PlayStation2 y les muestra, antes que ningún otro medio argentino cómo es la nueva consola de Sony

Página 16

Nota del Editor

Bueno, ya estamos en abril. ¡Se termina el verano! Pero no importa. Con la cantidad de juegos que se vienen no nos vamos a aburrir ni un minuto. En este número les preparamos el informe más completo (y loco) que podrían encontrar sobre la flamante PlayStation2; ¡y encima les regalamos el póster doble que nos estaban pidiendo! ¿Entusiasmados? Por increíble que les pueda parecer, tenemos una de las hermosas consolas de Sony aquí en la Editorial, con nosotros. ¡Una belleza! Les aseguramos que personalmente la Play2 es mucho más linda que en fotos. ¡Parece algo venido del futuro!

Y como si esto no fuera suficiente para tenerlos contentos un mes, hicimos más cambios en la revista. Máximo Frías ya integra el staff permanente de la Editorial, diseñando y escribiendo para ustedes (estaba desde antes por ahí, pero ahora lo tenemos que aguantar todo el día en la oficina). Nuestros directores de arte se jugaron con un nuevo diseño para los First Approach, así acomodamos más información y fotos más grandes, y tenemos una sección nueva sobre el mejor hardware para nuestras consolas. ¡Y además el staff de colaboradores de NL sigue creciendo!

Démosle la bienvenida a Pablo Benveniste, nuestro piloto preferido para analizar juegos de carreras y simuladores de vuelo, a Sebastián Riveros, un experto en Dreamcast y demás consolas, y a Diego Vitorero, quien les va a traer algunos de los Final Test deportivos más apasionados que hayan leído. Todos ellos también contribuyen con nuestra publicación especializada en juegos para PC, Xtreme PC, y estamos muy contentos de que estén también con nosotros.

En fin, como siempre, tenemos la información más caliente del mundo. En nuestras páginas van a encontrar el Final Test de Fear Effect, la nueva super aventura publicada por Eidos Interactive que arrasa con todo lo conocido. ¡Además junto con su análisis también les brindamos la solución COMPLETA, antes que nadie y con el estilo de Maximiliano Ferzzola, nuestro experto en guías y trucos!

En fin, esperamos que les guste este nuevo número de Next Level. No se olviden que todavía pueden votar al mejor juego de 1999 con el cupón de la última página. En mayo conoceremos los resultados. ¡Chau!



FINALMENTE LA PLAYSTATION2 LLEGO A LOS ESTANTES DE VENTA

El frío arreciaba sobre Tokyo. Una multitud se agolpaba en las veredas, esperando el momento en que los negocios abrieran sus puertas

Era 4 de marzo, y el sol apenas empezaba a calentar cuando las primeras cajas azules de PlayStation2 comenzaron a desaparecer de cada estantería disponible en Japón.

Los fanáticos que no querían quedarse sin su flamante consola habían estado más de 48 horas montando guardia, algunos tirados en la vereda con sólo una frazada como abrigo, otros ocultos tras enormes camperas y a los saltitos para mantenerse calientes. Muchos habían llevado mazos de cartas para entretenerse, algo de comida y algo para beber; hasta hubo algún que otro caso en el que, incluso, ¡llevaron sus viejas Play para matar el tiempo mientras esperaban! Los vecinos cedieron electricidad y repartieron algo para comer a las alegres muchedumbres. Una buena cantidad de quienes estaban en la cola directamente iban vestidos con el traje del día anterior en que habían asistido a sus trabajos.

Aunque los negocios abrían a los 8 de la mañana, dependiendo del tipo de público presente en los diferentes puntos de venta, la Policía permitió abrir algo más temprano.

El lanzamiento japonés de la PlayStation2 fue un éxito inmenso. Hoy en día es casi imposible conseguir un negocio en Tokyo que tenga PS2s para vender. El interés de la prensa, por otra parte, ha sido excepcional. Se habla de un nuevo período en la historia del entretenimiento computarizado con el arribo de la nueva consola de Sony. La ansiedad por tener la poderosa máquina además se expandió alrededor del planeta, puesto que muchos de los que estaban firmes en la cola de los negocios pertenecían a Europa y a los Estados Unidos, donde deberán esperar algunos meses -hasta la primavera- para obtener sus propias consolas.



Todo el stock de PlayStation2 fue vendido hacia el sábado a la noche. En Akihabara, todos los negocios cerraron apenas dos horas luego de abrir. 5000 personas andaban rondando los comercios dispuestos a pagar lo que fuera por su máquina, pero pocos de ellos lograron hacerse con una. Sin embargo, en Hokkaido, al norte de Japón, todos los compradores que habían hecho sus reservas en la cadena de ventas Sogo Denki (17 negocios) pudieron comprar sus PlayStation2 y el sofware sin dificultades. Luego de que los negocios cerraran en el resto del país, comenzó una nueva corrida para reservar máquinas para el día siguiente.



Ken Kutaragi, Presidente de Sony Computer Entertainment Inc., visitó los locales de venta de Tokio, mostrándose muy sorprendido por el impresionante nivel de interés en la PlayStation2.

Debido al éxito de ventas, el fantasma de la escasez ronda el país oriental. Para colmo, Sony canceló la entrega de Memory Cards para la Play2 porque encontró defectos en la fabricación que pueden provocar la pérdida de los datos salvados. Lo que no se sabía al cierre de esta edición es si las tarjetas de memoria que fueron lanzadas con la propia consola también adolecen del mismo problema.



De todos modos, son más las buenas noticias que las malas. En los primeros testeos se ha comprobado que, contra lo que la misma Sony decía, quizás para no provocar falsas expectativas, muchos de los juegos de PlayStation comunes obtienen un incremento de calidad gráfica al ser corridos en una PlayStation2. Una cosa muy buena, realmente.

El asunto es que ya se vendieron más de un millón de unidades desde el 4 de marzo, e incluso se incrementó la venta de DVD gracias a que la consola puede reproducirlos sin problemas. ¿Cuándo tendremos uno? Se dijo que Santa Yamagishi, un japonés de 22 años, fue uno de los primeros poseedores de la consola. Nuestro amigro, el Informante Amarillo, en tanto, se pasó dos días haciendo cola frente a una veterinaria, por error.

¡POR FIN TENEMOS A LARA!

Quién iba a ser la actriz que interpretaría a Lara Croft en la pantalla grande fue objeto de grandes conjeturas. Luego de muchas idas y venidas, el estudio Paramount ha dado a conocer el nombre de la actriz elegida

Hace dos años atrás, Paramount Pictures comenzó una batalla con los otros estudios de Hollywood para quedarse con los derechos de la película basada en el popular videojuego "Tomb Raider". Como era de esperarse, la compañía buscaba una estrella de la pantalla grande que estuviera a la altura de emular a nuestra heroína, Lara Croft. Tarea nada sencilla, por cierto.



Finalmente, y luego de muchas idas y venidas, la gente de Paramount parece haber dado en el clavo, contratando a Angelina Jolie, actriz nominada al Oscar, para que interprete a la pulposa aventurera. Esta versión aún no se ha confirmado, pero se supone que pronto se unirá al director Simon West (responsable de Con Air) este invierno.

El presupuesto estimado ronda los 50 millones de dólares (igualmente siempre terminan gastando más), y según ha dado a conocer el estudio, el libreto se encontraría listo para filmar, luego de muchas modificaciones que finalmente recayeron en las manos de los guionistas de "Face Off" (Contracara). Obviamente hay bastante tensión porque la película tenga un éxito importante, ya que esto permitiría una gran cantidad de secuelas, al estilo "Indiana Jones", que seguramente catapultarán a Angelina Jolie al mundo de las estrellas del cine de acción.



Los rumores de quién iba a ser la elegida fue objeto de grandes conjeturas, especialmente a través de la red de redes. Las actrices sugeridas por el público fueron Denise Richards, Ashley Judd, Catherine Zeta-Jones y Kim Kelly. La elección de Jolie fue un movimiento inesperado, pero viendo su parecido con la aventurera muchacha de silicón, hay que reconocer que la movida de Paramount es más que buena.

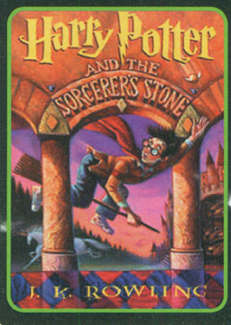
HARRY POTTER PIENSA PRACTICAR SU MAGIA EN LA DOLPHIN

Según se pudo escuchar en los pasillos de Nintendo, la empresa planea desarrollar un juego basado en la serie de novelas de J.K. Rowling "Harry Potter", que se han hecho muy populares actualmente en todo el mundo, incluyendo Argentina.

Para los que no conocen los libros, la serie trata de la educación de un joven mago en un mundo en donde la magia es muy poderosa.

Al parecer, Nintendo está trabajando intensamente para que el título sea uno de los primeros juegos para su próxima consola, Dolphin, y es muy probable que sea lanzado de manera simultánea con la película de Harry Potter.

Por si les interesa interiorizarse más en el tema, acá va la tapa del primer libro de la trilogía (por el momento) publicada.



Fechas de Salidas

PlayStation

ABRIL
- Samurai S.Warrior Rage - SNK
- Indiana Jones and T.I.M. - LucasArts
- SW Ep.I: Jedi Power Battles - LucasArts
- Striker Pro 2000 - Infogrames
- Micro Maniacs - Codemasters
- Test Drive Cycles - Infogrames
- Nightmare Creatures 2 - Konami
- Expendable - Infogrames
- Speed Punks - SCEA
- JoJo's Bizarre Adv. - Tommo
- Misadventures of Tron Bonne - Capcom
- Galerians - Crave
- Runabout 2 - Hot B USA
- Test Drive Le Mans - Infogrames

MAYO
- MediEvil II - SCEA
- Wild Arms 2 - SCEA
- Countdown Vampires - Bandai
- Mr. Diller - Namco
- Danger Girl - THQ

Dreamcast

ABRIL
- Toy Story 2 - Activision
- SW Episode I: Racer - LucasArts
- Striker Pro 2000 - Infogrames
- Time Stalkers - Sega
- Draconus: Cult of the Wyrm - Crave
- MDK2 - Interplay
- Grand Theft Auto 2 - Take2
- Tech Romancer - Capcom
- Nightmare Creatures 2 - Konami
- Maken X - Sega

Nintendo

NINTENDO 64 - ABRIL
- Battlezone: Rise of the B. Dogs - Crave
- NHL Blades of Steel 2000 - Konami
- All Star Baseball 2001 - Acclaim
- Funtastic Controller (Accesorio) Nintendo

GAME BOY - ABRIL
- 1942 - Capcom
- Carmageddon - Titus Software
- Rainbow Six - RedStorm
- All Star Tennis '99 - Ubi Soft

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA o Japón y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

INTERPLAY SE QUEDA CON MATRIX

Los creadores del film, los Hermanos Wachowski, han elegido a Interplay y Shiny para desarrollar el tan esperado juego basado en el popular largometraje



Una de las licencias más buscadas por los desarrolladores de juegos ha sido la de "The Matrix", una de las películas más taquilleras de 1999. Muchos rumores circularon acerca de qué compañía se quedaría finalmente con los derechos, para poder de esta forma realizar un videojuego adaptando la intrincada trama de la película, y por lo que se pudo saber los creadores del film, los Hermanos Wachowski, han elegido a Interplay y Shiny Entertainment para desarrollar el tan esperado juego.
De acuerdo a un artículo publicado esta semana en los Estados Unidos, Warner Brothers e Interplay llegaron a un acuerdo sobre cómo será el juego, y la empresa distribuidora delegó la ejecución del mismo a Shiny Entertainment. Por el momento no hay detalles de qué tipo de juego será (obviamente tendrá una alta cuota de acción), pero los rumores dicen que estará listo para un lanzamiento simultáneo con la segunda película.

EL NUEVO RPG DE CAPCOM PARA DREAMCAST

Capcom presentará en poco tiempo más un nuevo juego de rol con un concepto muy novedoso

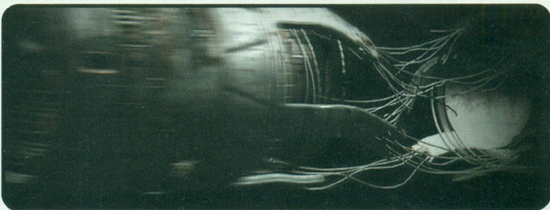
Capcom de Japón anunció recientemente que va a lanzar un nuevo juego de rol (RPG) para la Dreamcast a finales de este año. La diferencia entre este nuevo título y sus antecesores radica en que será lanzado en partes cada dos meses. Tiempo atrás, Capcom había dado pistas de la creación de un RPG que incluiría lanzamientos sucesivos todos los meses, pero no indicaba sobre qué plataforma correría. Ahora sabemos que es la Dreamcast, y que el juego será presentado en capítulos bimestrales.
Anteriormente, supimos que el artista de la saga Final Fantasy, Yoshitaka Amano, iba a realizar el diseño de personajes para un RPG de Capcom, conocido como Eru No Monsho, o El Emblema de Eru. Lo que no se sabe es si este último RPG tiene alguna relación con el juego de rol bimestral.

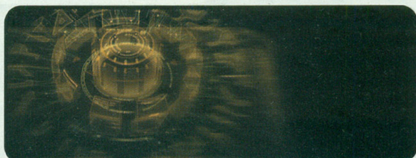


SE VIENE LA PELI DE FINAL FANTASY

Square y Sony Pictures Entertainment han confirmado que trabajan en la realización de un filme computarizado basado en la clásica saga Final Fantasy

La acción se desarrollará en la Tierra, en el año 2065, cuando la destrucción y la confusión gobiernan el mundo. Las ciudades están desiertas, la población ha sido diezmada y los pocos humanos que quedan deben luchar por la supervivencia.
La película estará hecha con la última tecnología de animación digital, por lo que veremos expresiones más realistas que nunca, y contendrá todos los elementos que han hecho famosa a la serie, que girará en torno al descubrimiento por parte de la ciencia de que la vida es una simple forma de energía que puede ser manipulada. Los temas de siempre estarán presentes, como el amor, la amistad, los sueños, la aventura, la vida y la muerte. También habrá combate y mucha magia de por medio.
El estreno será en el invierno de 2001.







En cuanto a los juegos, por otra parte, Square de Japón anunció que Final Fantasy IX para PlayStation está programado para Julio de este año, en tanto que Final Fantasy X para PlayStation2 será lanzado en la primavera de 2001. Final Fantasy XI ha sido retrasado hasta el otoño de ese mismo año.

¿PLOHIBIDO EXPOLTAL PLAYSTATION2?

Al parecer, si conectamos una máquina japonesa en cualquier otro país del mundo... ¡La PlayStation molilá! por diferencias en el voltaje... (?)

Sony y oficiales del gobierno comentaron días atrás a la prensa que la exportación de consolas PlayStation2 está prohibida sin el permiso del Ministerio de Comercio Exterior Japonés. Una vocera de la empresa comentó que la poderosa tecnología de encriptación utilizada en la consola y sus memory cards de 8 MB están sujetas a controles de diferentes organismos gubernamentales en Japón.
Además, la vocera explicó que es la primera vez que una consola de Sony ha tenido problemas con las regulaciones, que generalmente se aplican a equipos electrónicos de alta tecnología, sensores y computadoras, argumentando que la PlayStation2 tal vez no funcione correctamente fuera de Japón.
"Utilizar este producto en otros países fuera de Japón podría causar serios accidentes debido a la diferencia de voltaje", es lo que informaron en un comunicado de prensa la gente de Sony.
Así que para que la compañía lance la nueva consola en los Estados Unidos y Europa para Primavera, va a tener que conseguir un permiso especial del Ministerio de Comercio Exterior Japonés. Esperemos que esto no retrase el lanzamiento de la máquina.



SOLUCIONES YA PUBLICADAS

Nos ha ocurrido que muchos lectores nos piden en el Correo que pongamos soluciones y guías de juegos que ya han sido publicados en algún número de Next Level o Next Level Extra. Lo mejor, para poder comprobar si ya existe lo que estás buscando, es chequear la página de los números atrasados que se encuentra en todos los números de la revista, como por ejemplo en la página 59 de esta edición.

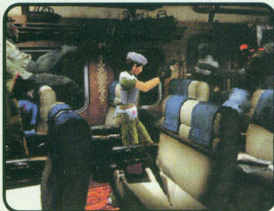

¡más fácil que nunca!
números atrasados

PRIMERAS IMAGENES DE RESIDENT EVIL ZERO

La plaga zombie está afectando todas las consolas! Te mostramos las primeras imágenes del nuevo juego para Nintendo 64.

Como seguramente sabrán, si han hecho los deberes, este nuevo Resident Evil será, por el momento, sólo para Nintendo 64, y según sus desarrolladores, va a ser el más difícil de toda la serie, especialmente porque el sistema de guardar ítems en las cajas será eliminado.
Del juego también se sabe que va a ser una precuela del primer Resident Evil, y que la gresca con los zombies comenzará en un tren.







LO MEJOR Y LO PEOR

¡Cuando pensábamos que no nos podíamos divertir más con un juego como Guitar Freaks, hace su aparición su primer disco de datos! Guitar Freaks Second Mix es otra maravilla de los capos de Konami, que demuestran que todavía tienen mil melodías en la cabeza para que nosotros toquemos sin parar, día y noche, hasta que los vecinos nos quieran echar.

La llegada de la PlayStation2 ¿Qué se puede decir de este acontecimiento, más que la inmensa alegría que nos causó a todos en la Editorial? No sólo hicimos una nota, la cual nos divertió mucho hacer (algunas fotos que acompañan a la misma quedarán en los anales de la historia por lo increíbles), sino que la nueva consola de Sony promete ser una verdadera revolución en lo que a videojuegos respecta. Esperamos que cumpla...

La llegada del nuevo Alone in the Dark. Para muchos de ustedes, este nombre no significa nada, pero para los usuarios de PC esta saga ya nos hacía temblar de pies a cabeza antes de que los zombies del Resident Evil nos mordieran los talones. Y lo que es mejor de todo, según pueden ver en la Galería de Imágenes de este mes, la Dreamcast es sin duda la plataforma ideal para el relanzamiento de este clásico del terror.

La cantidad de periféricos para la PlayStation que salen mes a mes, modificando completamente la experiencia de jugar en la consola de Sony. Nuestro primer contacto fue con las guitarras de Guitar Freaks, ahora estamos danzando como indígenas con los pads de Dance Dance Revolution, ¡y dentro de muy poco tiempo nos convertiremos en eximios bateristas gracias al DrumMania!

No hay ocurrido demasiadas cosas deplorables este mes, salvo el hecho de que junto al lanzamiento de la PlayStation2 ¡no apareció Gran Turismo 2000! Habrá que esperar un poco más...

GUANTES AL POR MAYOR

Miren que nos enteramos de miles de cosas todos los meses. Así y todo nuestra capacidad de asombro no cesa de crecer con algunas cosas que suceden en los Estados Unidos...



...Estando de acuerdo con el lema que reza "El cliente siempre tiene la razón", Nintendo de América ha decidido comprometerse a entregar guantes a todos los poseedores del juego Mario Party en los Estados Unidos. Si, esto realmente parece sacado de "La Dimensión Desconocida", pero casi 90 jugadores se quejaron de que la rápida rotación del joystick, necesaria en varias partes del juego, ha causado heridas en la mano que van desde quemaduras y cortes y hasta ampollas en la piel.

Nintendo llegó a un acuerdo con la justicia accediendo a proveer guantes sin dedos a todos los usuarios de Mario Party que tengan la necesidad de utilizarlos. Llamando a un número telefónico, los jugadores pueden obtener detalles de cómo utilizar los guantes (esto va en serio), y cuál es la mejor manera de evitar heridas si no se utilizan los mismos. Por el otro lado, se sabe que los guantes no van a llevar ningún tipo de logos.

El gobierno dijo que el acuerdo era una buena noticia para los padres americanos, ya que Nintendo se ha hecho responsable por el efecto que causan algunos juegos en los jóvenes.

Lo más increíble de todo es la cantidad de dinero que Nintendo va a desembolsar por este acuerdo, ya que accedió a brindar hasta 4 guantes por juego, y el título vendió más de 1.000.000 de unidades en el país del Norte.

UNA GRAN DESILUSIÓN

La gente de Namco puso a la venta la versión en inglés de Ace Combat III: Electrosphere, algo que lamentablemente ni se compara con el juego original, ya que le han quitado una cantidad innumerable de secuencias animadas.

Tan pronto como la esperada versión americana de Ace Combat III: Electrosphere cayó en nuestras manos, la primera pregunta que surgió fue: ¿Por qué será que esta versión ocupa sólo un CD mientras que la japonesa viene en dos?

¿Acaso podría ser que Namco haya descubierto una nueva tecnología de compresión, que les permitió juntar dos CDs en uno? Lamentablemente esto está muy lejos de la realidad y lo que sucedió con esta versión es que parece que a la gente de Namco les dio fiaca traducir las secuencias animadas y el diálogo entre los personajes y no se les ocurrió una mejor idea que hacerlos desaparecer. De esta forma, en la versión americana de este juego, a pesar de que ahora podemos entender mucho mejor el texto de las misiones, no podremos ver la espectacular introducción ni ninguna secuencia animada intermedia y, en lugar de los distintos personajes que iban apareciendo durante el juego, lo que veremos ahora serán simples ventanas con una mínima cantidad de texto.



Sin lugar a dudas esto es una gran decepción para todos los seguidores de esta serie, en especial porque técnicamente este juego es uno de los títulos más impresionantes que hay en PlayStation.



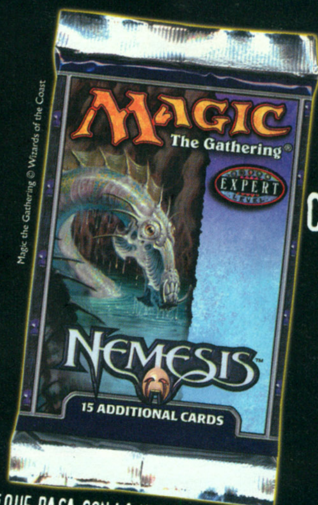
Otra desventaja de esta versión con respecto a la japonesa es que aquí se tarda mucho más tiempo en conseguir habilitar aviones que en la versión original ya están habilitados desde un principio.

No es muy común que hagamos este tipo de recomendaciones, pero si están interesados en este título, lo mejor que pueden hacer (siempre que tengan la posibilidad) es conseguir la versión japonesa, después de todo durante las misiones lo más importante es destruir siempre primero a los objetivos que aparecen de color rojo, por lo que no necesitarán entender las explicaciones para cada caso. A pesar de que no entiendan un comino lo que se dice en los diálogos, de cualquier forma estarán jugando a una versión mucho más completa.

LOS QUE MES A MES TE BRINDAN NEXT LEVEL Y XTREME PC TE VAN A VOLAR LA CABEZA



UN INFORME IMPERDIBLE DEL JUEGO DE CARTAS DE POKEMON, QUE ESTA SIENDO FUROR EN TODO EL MUNDO!



¿QUE PASA CON LA NUEVA EXPANSION DE MAGIC, NEMESIS, QUE NADIE LA USA?

- MAGIC THE GATHERING
- MANGA - ANIME
- COMICS AMERICANOS
- WARHAMMER
- TRADING CARDS
- TELEVISION
- CINE
- Y MUCHO MAS!

NUKE

64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO

LA FUSION NUCLEAR COMENZO. BUSCALA EN TODOS LOS KIOSCOS



Chase the Express

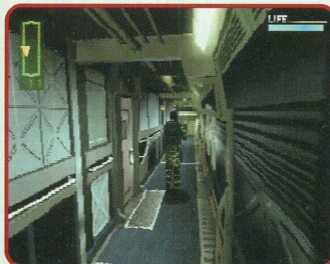
Desarrollado / distribuido por: Sugar & Rockets / SCEI
Género: Aventura / Arcade en tercera persona Fecha de Salida: Junio 2000
Información en Internet: www.sugar-rockets.co.jp

Por Martín Varsano

Póngase en un mezclador una dosis de Mission: Impossible, un cuarto de Air Force One, media taza de Resident Evil (cuál de las partes es a gusto), y una pizca de Metal Gear Solid, y obtendrá un delicioso coctel que conocerán en Junio de este año como Chase the Express.

Esta interesante receta promete brindarnos una buena cantidad de horas entretenidos, bajo una historia que promete: En un super tren, conocido como Blue Harvest, viaja el embajador de Francia y su familia de San Petesburgo hacia París. El bólido está custodiado por soldados de la OTAN, pero esto no parece amedrentar a un grupo de terroristas, que como podrán imaginarse no tienen ningún tipo de escrúpulos, y sin dudar atacan al tren raptando al embajador, su mujer y su hija. Los malhechores parecen tener todo bajo control, pero no cuentan con la presencia del único soldado sobreviviente (nosotros), que piensa poner un alto a este escándalo.

A partir de ese momento, será nuestra responsabilidad salvar la vida del embajador y su familia, acabando con los terroristas que se nos crucen en el camino.

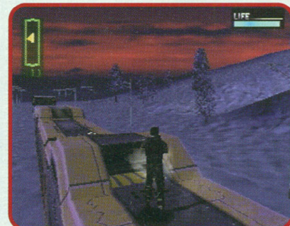


No voy en tren, voy en avión

La canción de Charly no podía estar más equivocada, ya que la totalidad de la historia en Chase the Express transcurre en este tren, en el cual nos esperará una sorpresa en cada vagón. La manera en que se desarrolla la acción es idéntica a la saga Resident Evil, con los menúes y todo, pero en un entorno completamente 3D, sin fondos dibujados. Como pueden ver en las fotos, la calidad gráfica es realmente impresionante, demostrando que cuando las cosas están bien hechas la querida PlayStation tiene bastante para ofrecer.

No queremos contarles mucho más, ya que como todos sabemos, este tipo de títulos se apoyan en una historia más que atrapante pero lo que sí podemos adelantarles es que estuvimos viendo la versión japonesa y el juego seguramente deparará alguna que otra sorpresa. ¡Todos a bordo!







Jet Go!

Desarrollado / distribuido por: Taito
Género: Simulador de vuelo Fecha de Salida: Abril 2000
Información en Internet: www.taito.co.jp



Por Rodolfo A. Laborde

Quién no quiso alguna vez ser piloto de un avión de cabotaje? ¿Quién no quisiera ser el responsable de subir y bajar el tren de aterrizaje, cambiar de posición las alas, aumentar o disminuir la potencia de los motores y hasta decirle a los pasajeros que se abrochen los cinturones de seguridad? Pues bien, la compañía aérea Japan Airlines (JAL) está pensando en patrocinar un nuevo juego de la gente de Taito, seguramente porque sabrán las cifras que se mueven en el negocio de los videojuegos y porque hacer publicidad de la mano de un gigante como Taito significa ganancias aseguradas.

Según parece, en Jet Go! vamos a poder manejar todos los modelos de aviones con los que cuenta dicha aerolínea, desde avionetas hasta las últimas ciudades flotantes, dependiendo de la cantidad de millas que vayamos acumulando como piloto. Se podrán hacer cursos intensivos sobre despegues, aterrizajes y prácticas de lectura de los controles y si logramos buenos puntajes en los simuladores subiremos de rango, de copiloto a piloto principal de la aeronave. Una vez que ya seamos expertos en el manejo del avión pasaremos a la acción verdadera, pudiendo para eso elegir si queremos controles automáticos o manuales (como si se tratara de un juego de carreras de autos) y optar por uno de los muchos vuelos posibles, todos dentro de territorio japonés y en distintos horarios del día. Habrá también opciones, películas, aeronaves y trayectos ocultos que tendremos que ganarnos con el sudor de nuestra frente. Y ya que hablamos de controles, se dice que Taito lanzará también a la venta un control especialmente diseñado para este juego.





Por si fuera poco, Jet Go! será compatible con la PocketStation, desconocida en la Argentina. Sin duda alguna éste será uno de los simuladores de vuelo de cabotaje más detallado y con más opciones de la historia de la PlayStation, lo cual es una pena porque es casi seguro que este título de Taito nunca sea traducido al inglés.



Spiderman

Desarrollado / Distribuido por: Neversoft / Activision
Género: Acción en tercera persona
Fecha de Salida: Junio 2000
Información en Internet: www.activision.com

Por Martín Varsano

De chicos (por lo menos nosotros, que ya tenemos un par de añitos encima), mientras mirábamos a la tarde los dibujitos, sabíamos que había una serie que nos hacía poner la piel de gallina: El Hombre Araña. Este espectacular personaje de Marvel supo hacer maravillas entre la juventud con sus habilidades arácnidas, que siempre soñamos con poder practicar algún día.

Luego de algunos intentos un tanto flojos en viejas computadoras y consolas de antaño, el muchacho que fue picado por una araña radioactiva vuelve con todo en este arcade de la gente de Neversoft, que Activision pondrá a la venta en Junio de este año.

Por lo que pudimos enterarnos, el juego está demorando su salida porque los desarrolladores quieren que sea super fiel a la serie animada (especialmente la última, que hasta hace poco tiempo se podía ver en algunos canales de cable). Para que se den una idea del cuidado que están teniendo, los movimientos de Spiderman iban a generarse originalmente con la técnica de "motion capture", o sea, capturar los movimientos de algún atleta para que de esta forma sean lo más reales posibles, pero luego se descartó para realizarlos a mano, imitando así la forma de andar (y saltar) característica del superhéroe en la serie, algo que como podrán imaginarse ningún cristiano puede emular.



El juego está siendo generado bajo el engine que se utilizó en Tony Hawk Pro Boarder, y por lo que se puede ver en las fotos que acompañan este Approach, la gente de Neversoft le está sacando todo el jugo al motor, con unos gráficos que nos hacen dudar en ocasiones si estamos ante la vieja y querida PlayStation.

A los saltos

Obviamente, lo más complicado para los programadores es sin duda generar escenarios capaces de sostener las diferentes acciones que realiza el héroe arácnido. No se olviden que el Hombre Araña es uno de los héroes más inquietos de Marvel: Puede saltar grandes distancias, pegarse a todas partes sin mosquearse, y atravesar la ciudad de punta a punta en un santiamén, gracias a la ayuda de su telaraña (a propósito, siempre me pregunté, cuando cruzaba las calles de Nueva York, de dónde se agarraba la telaraña... Bueno, esa es la magia de los comics). Por lo que se pudo ver hasta el momento, el trabajo que se está realizando con los escenarios es notable, con una gran cantidad de edificios que se pueden vislumbrar a una buena distancia... Es más, si tenemos la Filcar a mano hasta podremos pegarnos una vuelta por el condominio de los Cuatro Fantásticos, vecinos de nuestro héroe. Y lo que es mejor de todo, Neversoft parece tener solucionado el tema de la cámara, que se irá moviendo de manera dinámica, para que no entorpezca en ningún momento los atléticos movimientos de Peter Parker.



Spiderman puede trepar a los edificios para ver a las chicas cambiándose...

¿Qué nos espera en la esquina?

¿Se acuerdan del sentido arácnido, que avisaba a Spiderman de los peligros por venir? Esta característica estará presente en el juego, haciendo que nuestro pad vibre cuando nos encontremos ante una amenaza que pueda poner nuestra vida en jaque. Otro aspecto fundamental es la archiconocida telaraña, que se podrá utilizar de múltiples maneras: Como escudo, para atacar nuestros enemigos (que por cierto serán los archiconocidos Dr. Octopus y Lizard, por nombrar a dos de la extensa galería de rivales del Hombre Araña), o para escondernos dentro de un capullo de tela, y esperar adentro que la cosa se tranquilice. Eso sí, vayan olvidándose de matar a nadie, ya que ese tipo de acciones no están dentro de los planes de Spiderman.

Como pueden ver, el juego promete gran cantidad de acción y exploración, manteniendo toda la onda de los libros de comics y la serie animada... ¿Demasiado bueno para ser verdad? Sólo hay que esperar hasta Junio para ver si Peter Parker surcará los aires de Nueva York, o el espacio entre la mesa de computación y el placard más lejano de nuestra pieza.









Countdown Vampires

Desarrollado / Distribuido por: Free Cloud / Bandai Co. Ltd.
Género: Aventura Fecha de Salida: Abril 2000
Información en Internet: www.bandai.com.jp

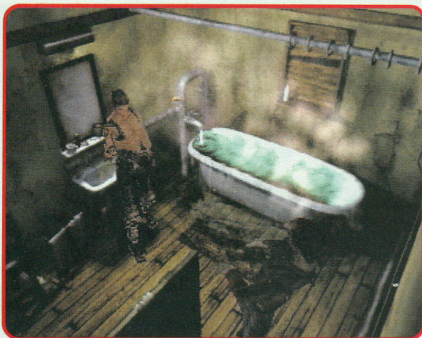
Por Rodolfo A. Laborde

Siempre me extrañó que, luego de éxitos como la saga de Resident Evil, no hubiese ninguna compañía (aparte de Capcom y su Dino Crisis) que intentara realizar algo similar para los millones de fanáticos, ansiosos por más "survival horror".
Esa espera parece estar llegando a su fin porque en pocos días más saldrá a la venta en Japón un nuevo juego de Bandai, la famosa empresa de juguetes y entretenimientos, prácticamente idéntico a Resident Evil (por no decir calcado) con el título Countdown Vampires.
Esta vez cumpliremos el rol de un detective de homicidios bastante peculiar que es contratado como guardia VIP para vigilar en la fiesta inauguración del casino -Fear Moon- de un hotel muy importante, en una ciudad vecina a la nuestra. Parece ser que en lo mejor de dicha fiesta la gente va a empezar a transformarse en temibles monstruos, mucho más parecidos a hombres-lobos que a vampiros, y nosotros tendremos que hacer lo posible por salvar nuestro pellejo y salir cuanto antes del lugar, sin perder ningún pedazo por

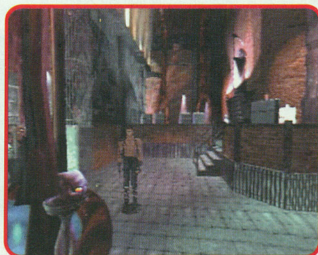


el camino. En el comienzo tendremos que correr para salir del hall principal del casino, antes de que se cierren las puertas de emergencia y quedemos atrapados con estos seres sedientos de nuestra sangre. A medida que avancemos en el juego, pasaremos del casino al interior del hotel, nos encontraremos con supervivientes (no confíen en nadie) y aparecerá cada tanto una misteriosa figura encapuchada, de sombrero negro y voz chillona, que nos irá dando consejos, a pesar de que nos apuntará constantemente con su arma.
Habrá algunos detalles originales en el juego, como





poder utilizar dinero para comprar bebidas energéticas de las JIDOOHANBAIKI, más conocidas por estas tierras como máquinas expendedoras. Vamos a poder, además, conseguir más efectivo jugando en las máquinas traga-monedas o en las modernas ruletas. En lo demás el juego será lo que ya todos conocemos: conseguir documentos que nos den pistas sobre qué está pasando, obtener armas que nos ayuden a seguir vivos, municiones y tarjetas con nombres de mujer que funcionarán como llaves para pasar de un sector a otro. No faltarán tampoco los clásicos bosses, algunos bichos un tanto ridículos, como los hombres-mosquito, que chupan sangre de los cerebros de sus víctimas, y algún que otro puzzle que no nos llevará más que unos segundos encontrarles la vuelta.
Uno de los mayores problemas va a ser la cantidad de ítems que podamos llevar con nosotros ya que no habrá cajas para almacenar todo lo que encontremos por ahí. El lugar indicado para deshacernos de todo aquello que nos sobre y ocupe lugar serán unas computadoras, que a la vez nos servirán para leer todos los documentos que vayamos archivando y para grabar nuestras partidas. Justamente por esta falta de espacio habrá que conseguir, por ejemplo, botellas para almacenar nuestra bebida proveedora de energía, que ocuparán un solo casillero y contendrán más líquido que las energías convencionales. Deberemos conseguir también "agua blanca", lo único que puede volver a la normalidad a todos aquellos que sufrieron la horrible metamorfosis y no hayan sido aún víctimas de nuestras balas o el puño eléctrico (un arma que suplantaría al cuchillo, sólo que mucho más potente). A diferencia de los títulos de Capcom, todos los monstruos que vayamos eliminando volverán a aparecer luego de un tiempo, por lo que Countdown Vampires promete tener un nivel de dificultad relativamente alto.
En cuanto a la parte técnica de este juego próximo a salir, y por lo que se puede ver, diré que los gráficos parecen muy buenos, sin llegar por eso a ser espectaculares, aunque es posible que los artistas de Free Cloud le hagan algunos retoques más antes de publicarlo. Este título constará de dos CDs, probablemente porque podríamos jugar con más de un personaje pero ya estamos entrando en el terreno de las suposiciones.
Casi al principio del artículo comenté, sin miedo a equivocarme, que Countdown Vampires será una copia casi exacta de Resident Evil. ¡Incluso cuando nuestro personaje está herido correrá agarrándose de la misma manera que Leon, Claire o nuestra pobre amiga Jill!
Por lo que les voy contando ya verán que Countdown Vampires no será en absoluto un producto original pero tendrá tanta similitud con la archifamosa serie de Capcom que seguramente los seguidores de Resident Evil correrán a comprarlo apenas esté a la venta.







Perfect Dark

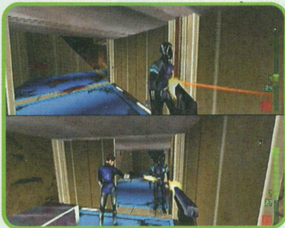
Desarrollado / Distribuido por: Rare / Nintendo
Género: Arcade 3D
Fecha de Salida: Junio 2000
Información en Internet: www.nintendo.com

Por Martín Varsano

Ya todos los usuarios de Nintendo 64 conocen a Rare y su obsesión por la excelencia en sus videojuegos para la consola de la gran N. Por esa razón, no muchos se quejaron cuando supieron que la compañía iba a retrasar la salida de Perfect Dark, lo que se podría decir el sucesor natural de Goldeneye, uno de los mayores éxitos de Nintendo.

¿El motivo del retraso? Realizar incontables mejoras a un juego que prometía bastante, y que ahora se perfila como uno de esos títulos "imperdibles" para la consola. Y las razones para ponerlo en este lugar de privilegio son muchas, así que vayan preparando el cerebelo para recibir toda la información que les vamos a contar a continuación.

La oscuridad perfecta





Primeramente, y a modo de introducción, para los que no tuvieron la oportunidad de leer nuestro extenso informe sobre esta fabulosa compañía en el número 4 de la revista, la historia de Perfect Dark se sitúa en el año 2023, teniendo como protagonista a Joanna Dark, una joven que trabaja para el Instituto Carrington, y que también se la conoce por el nombre clave "Perfect Dark". Ella es una agente secreta, a la cual se le encomienda la misión de investigar hechos sospechosos que están ocurriendo en una corporación llamada DataDyne. Como pueden esperar, los hechos derivan en una increíble y atrapante trama, que incluye encuentros con alienígenas y mucha acción.

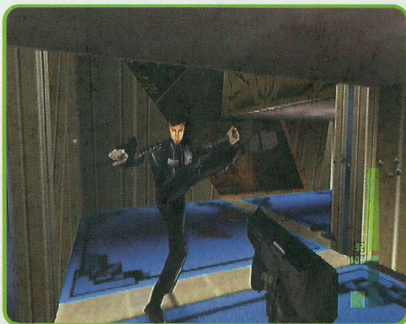
Los modos de juego

Como mencionamos anteriormente, el juego es un arcade en primera persona, similar en su mecánica a Goldeneye, pero ahí terminan las similitudes. Es que Perfect Dark supera a las aventuras de James Bond en todo aspecto, especialmente en los modos de juego. De estos se pueden destacar el modo Cooperativo y el Contra Operativo. El primer modo es conocido por todos, y en él podremos compartir nuestras aventuras con un amigo, que personificará a la hermana de Joanna. Lo mejor de todo es que el juego no obliga a los dos participantes a estar juntos todo el tiempo, así que si nuestro compañero de aventuras cae agotado en nuestro sillón del living, nosotros podremos seguir sin su ayuda.

El otro modo de juego, Contra Operativo, permite a dos jugadores situarse en polos opuestos, pero aún siendo parte del juego, y no dentro de un encuentro Deathmatch. O sea, uno será Joanna, y el otro alguno de los guardias que deambulen por el nivel. Como era de esperarse, los guardias no tienen el aguante de la heroína, pero la ventaja es que si la muchacha acaba con el guardia designado, podremos tomar posesión inmediatamente de otra alma errante que deambule por el nivel, y de esa forma seguir haciendo nuestro trabajo (algo parecido a lo que sucedía en Matrix).



Además de estos novedosos modos de juego, también tendremos la oportunidad de medir nuestras habilidades en los Desafíos (o "Challenges"), a través de 30 misiones Multiplayer, que cuentan con escenarios Deathmatch, Capture the Flag y otros modos. Y lo mejor de todo es que al ir completando los desafíos, los mapas se irán habilitando para luego utilizarlos contra los bots (o simulantes, emulaciones de participantes humanos que el juego incorpora). Como pueden ver, las opciones son increíblemente vastas y la cantidad de horas que podemos pasar frente a la TV pueden llegar a convertirse en cientos.



Si nos acercamos demasiado a uno de los guardias, nos pueden sorprender con una patada de karate digna de Jackie Chan.

Los simulantes

No, no son parte del elenco de Blade Runner, aunque bien podrían haberlo sido. Estos oponentes, generados por la IA (Inteligencia Artificial) de Perfect Dark, prometen ser toda una revolución en la materia, por lo menos en las consolas.

Para comenzar, se les puede dotar de personalidad, con nombres tan concisos como "PerfectSim", "CowardSim", "PacifistSim" o "RevengeSim". Con el primero pasaremos un buen rato sufriendo, ya que su puntería es casi impecable, no dejando márgen para el error. El segundo correrá por todo el nivel, buscando el agujero más profundo donde esconderse, mientras que el tercero es un émulo de hippie que no quiere que haya enfrentamientos, por lo que se la pasará recorriendo el nivel, juntando las armas sin cesar. ¿El último? Un caso perdido, el cual no cesará de correteamos si tuvimos la mala idea de matarlo anteriormente. Lo que se dice un tipo vengativo.

¿Y es rápido?

La pregunta que nos carcome el espinazo es saber si la Nintendo 64 será capaz de soportar semejante despliegue tecnológico sin inmutarse. Por lo que sabemos, una opción que ya fue descartada (porque no corría bien) era la de adaptar la GameBoy Camera para poder sacarnos una foto y mapearla a un jugador. Así y todo, Rare está haciendo lo imposible para que Perfect Dark corra a unos decentes 20 cuadros por segundo en modo de un jugador, y a 12 cuadros como mínimo en los encuentros Multiplayer. Eso sí, siempre y cuando no pongamos 16 simulantes enfrentando a cuatro jugadores humanos, lo que haría que la Nintendo 64 se transformara automáticamente en una carreta. Eso quedará a libertad de los usuarios el próximo mes de Abril...



"Rock se levantó y tomó su hacha con firmeza. Sabía que Cervantes no tendría piedad. No estaba preparado para ese último movimiento que lo sacó de la arena y empató el marcador. Se reanuda el combate. Cervantes de León se abalanza con furia sobre Rock, quien logra esquivarlo y da vuelo al pirata con un certero hachazo. El pirata cae hacia el infinito y comprende que todo está perdido."

Cling, clang, your legend will never die. Las risas de jubilo son acalladas por salvajes gritos que piden revancha. ¿Una lucha eterna entre campeones en una arena lejana? No. Son Gastón y Santiago y sus interminables duelos de Soul Calibur. Siempre es bueno admitir las adicciones y buscar ayuda. Y nosotros lo admitimos públicamente. Somos adictos al clásico de Namco. El juego es el absoluto e indiscutido rey de la Dreamcast en la redacción. Pero mientras el duelo eterno continua en la editorial, a cientos de kilómetros de distancia, la gente de Team Ninja, le pone los últimos toques a Dead or Alive 2, un juego que podría destronar al Soul Calibur.

Por Sebastián Riveros

Vivo o Muerto, vendrás conmigo

Pero, ¿qué puede tener DOA2 que le falte a SoulCalibur? Bueno, para empezar, las luchas de DOA2 tendrán lugar en ambientes enormes y muy detallados. Un teatro, una catedral abandonada, una planicie nevada y un ascensor peligrosamente electrificado son solo algunos de los lugares donde se desarrollarán nuestros intensos combates. Los escenarios serán multinivel, es decir, con movimientos especiales, podremos enviar a nuestro oponente a un plano inferior o superior del nivel y continuar allí la lucha. En un nivel ambientado en una ciudad, podremos arrojar a nuestro oponente de un edificio de cinco pisos ¡y seguir peleando!. No, no es realista, pero suena divertido. El nivel de la catedral está lleno de ventanales que podremos romper al arrojar a nuestros contrincantes. Todos estos ambientes tendrán un alto nivel de interactividad.

Otra importante característica son los personajes. DOA2 contará con la presencia de 12 personajes, entre los que se encuentran varias muchachas, muy agraciadas, a quienes ya conocíamos de la versión arcade. Cada personaje tendrá su propio estilo y una animación increíble, gracias al Motion capture. Los movimientos son muy fluidos y la animación es espectacular. Ya hay en Internet varios videos que lo prueban. El efecto al ver una de las luchas es casi hipnótico. La velocidad del juego no decae en ningún momento.

El juego se basa en los mismos controles que hicieron un éxito del DOA original. Aparte de los golpes básicos y el bloqueo, tendremos un botón para evadir y sujetar a nuestro oponente y hacerle un variado número de tomas. Éste sistema es el alma del juego, pues permite sacar ventaja de los golpes fallidos de nuestros oponentes, lo que resulta en combates muy rápidos, agresivos y entretenidos. No hace falta ser un experto para llevar a cabo un combate fluido. Tendremos absoluta libertad de movimiento en el área de juego, como sucedía en Soul Calibur. Utilizaremos X e Y para golpear, A para la guardia, B para sujetar, L para correr y R para cambiar de personaje en modo Tag.



Habrá un modo de práctica para perfeccionar nuestros movimientos, un story mode con escenas en tiempo real y hasta un modo tag. La velocidad continúa constante incluso con tres o cuatro luchadores en pantalla. Realmente increíble. Lo bueno de esto es que podremos hacer una gran variedad de combos. Podemos empezar un combo con un personaje y terminarlo con otro. Las opciones son casi infinitas.

Falta muy poco para que este espectacular título llegue a nuestras consolas. De hecho, ya habrá salido a la venta en los Estados Unidos cuando Uds. lean esta nota. Al parecer, es solo cuestión de tiempo antes de que Rock y Cervantes se tomen un merecido descanso.









Los protagonistas

• Ryu Hayabusa

El héroe de Ninja Gaiden regresa para aplastar cabezas. Sus movimientos lo convierten en un individuo muy peligroso.

• Leon

Con reminiscencias de Jean Claude Van Damme, Leon es un experto en quebrar huesos. Es mejor acercarse al oponente para sacar provecho de sus movimientos.

• Ein

A pesar de su mal gusto en vestimenta, Ein posee gran habilidad para hacer volar a sus contrincantes. Ver los diversos niveles del juego debería ser relativamente fácil si lo elegimos.

• Helena

Una cantante de opera francesa que parece modelo de Playboy. Uno de los nuevos personajes. Su vestimenta es bastante atrevida.

• Zack

Este triste imitador de Dennis Rodman en "La Colonia" regresa con sus movimientos de Muay Thai y el pelo... verde...

• Bass

Si te gustaba Titanes en el Ring, podés elegir a Bass, el típico luchador de Catch, tan popular en USA. Su estilo lo pone un poco en desventaja con respecto a los demás luchadores.

• Tina

Es la hija de Bass y seguidora del estilo de su padre. Muy peligrosa, tiene la mala costumbre de sentarse sobre el rostro de sus (¿afortunados?) adversarios.

• Jann-Lee

Otro regreso. Cultor del Jeet Kune Do (arte marcial creado por Bruce Lee). Jann-Lee se encuentra entre los luchadores más rápidos y contundentes.

• Lei Fang

Uno de los personajes mejor logrados, Lei Fang es una experta del Tai Chi con excelentes movimientos. Cuidado con ella.

• Kasumi

Su belleza digital es uno de los principales argumentos de venta de este título. Una chica salvaje y muy peligrosa.

• Ayane

Hermana de Kasumi. Había debutado en la versión de DOA para PlayStation. Parece envuelta para regalo con ese ridículo moño rojo.

• Gen Fu

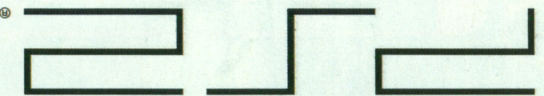
El típico personaje sabio y anciano, más que dispuesto a enseñarle respeto a los mocosos maleducados.





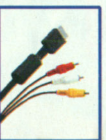
EL MOMENTO DE LA VERDAD HA LLEGADO

Next Level consiguió para ustedes una PlayStation2 y les muestra, antes que ningún otro medio argentino cómo es la nueva consola de Sony

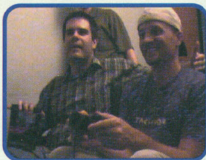
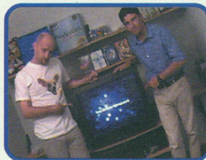












Era un día como cualquier otro en la editorial. Estábamos sentados en nuestras oficinas, esperando el fin de semana, cuando de pronto una noticia nos sacudió como un terremoto: Antes del jueves se venía la PlayStation2. El nuevo chiche de Sony. El sueño de todos los consoleros del mundo, que prometía todo el poder en nuestras manos y más. Así que ese día ordinario se transformó en todo un acontecimiento mientras contábamos las horas esperando la llegada de la máquina.

Luego de que pasó nuestro asombro, nos pusimos a generar esta nota para contarles a ustedes, nuestros lectores, de forma exclusiva y antes que cualquier otro medio de la Argentina cómo es esta maravilla y qué sensación causó en la redacción.

La puerta de la editorial parecía la cola de un banco. Las caras de impaciencia y nervios se transmitían a todos los que nos amontonábamos sobre el estrecho pasillo, sabiendo que en escasos minutos una preciada bolsa ingresaría a la redacción y lo que contenía cambiaría nuestras vidas para siempre.

Y no es para menos, nuestros lectores seguramente compartirán con nosotros la ansiedad que provocaba este momento que parecía no llegar nunca. La nueva consola de Sony es el segundo contendiente de esta guerra que se desarrollará durante el 2000, y que aún espera a Nintendo, con su tan mentada Dolphin, y la tan misteriosa X-Box, de Microsoft. Lo que nadie puede poner en duda es que la PlayStation2 tiene en sus espaldas la responsabilidad de suceder a la consola "campeona" de los últimos años: La vieja y querida PlayStation.

Ahora bien, había tanto para averiguar, tantas dudas por develar... ¿Funcionaría correctamente la compatibilidad con los juegos de la anterior máquina? ¿Y qué de la opción para mejorar las texturas? ¿Sería la consola tan poderosa como prometían? ¿Funcionarían los viejos periféricos (algo que seguramente empujará a elegir la Play2 sobre la Dreamcast) sin necesidad de adaptadores costosos? Y la lista seguía.

Y si nosotros teníamos todos estos interrogantes dando vueltas por la cabeza, suponíamos que sus cerebros ardían con todas estas incógnitas y mucho más... Por ese motivo, y haciendo alarde de un profesionalismo sin precedentes (tengan en cuenta que para escribir este informe había que dejar la máquina en otras manos, un hecho lamentable) preparamos esta nota especialmente para todos ustedes, para que puedan internarse en el maravilloso mundo de la PlayStation2 al igual que nosotros.

El momento de la verdad ha llegado, y al parecer el mundo de los videojuegos nunca será el mismo...

Un enigma

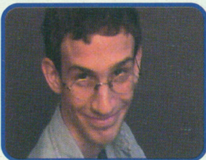
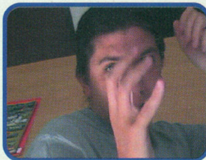
No bien llegó la tan mentada bolsa, hubo una pequeña trifulca por quién se llevaba la caja hacia la oficina para abrirla. Para comenzar, deberían haber visto nuestra cara de asombro cuando destruimos la bolsa, e hizo su aparición una caja totalmente impresa en azul eléctrico, con el logo PS2 en el frente. Más que el envase que contenía la nueva consola, parecía encerrar algún oscuro secreto militar, de esos que no se pueden ver si se quiere seguir con vida.

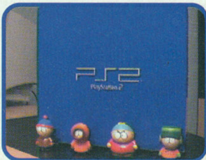
Inmediatamente procedimos a su apertura, y nos dispusimos a conectar todo para observar como científicos el comportamiento del nuevo chiche.

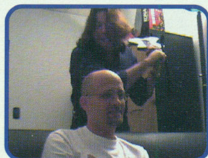
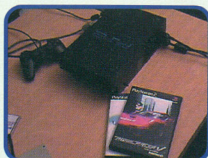
La realidad

Para comenzar, cabe destacar el diseño de la máquina, estéticamente impecable. Un pulcro color negro la rodea en su totalidad y todos sus botones, pequeños pero super accesibles, le dan un toque de calidad aún superior.

Intentamos encenderla por primera vez... Nada. Esperamos cinco segundos que nos parecieron interminables horas y... nada. Tras intentar leer el manual, al divino botón porque está todo en japonés, y Laborde que no estaba a mano, decidimos revisar un poco más a fondo la machine. Tras unos instantes notamos un botón en la parte posterior de la máquina similar a los que encontramos en los transformadores que habilita o deshabilita el paso de corriente... Al activarlo apareció ante nuestros ojos la pantalla de inicio de la Playstation 2, que nos daba la bienvenida...





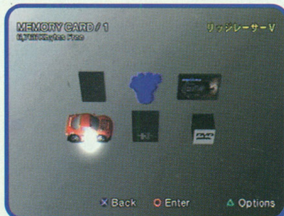


Hagan memoria

Uno de los aspectos más sorprendentes de la máquina es su memory card, que tiene una capacidad de (suenen redobles) ¡8 MB! Como pueden imaginarse, la cantidad de información que entra en una de estas pequeñas es realmente apabullante, pero como los capos de Sony piensan en todo, y previniendo la adquisición de otras cuando la primera se acabe, han colocado en todas las cajas de los juegos un compartimento para guardarlas. No es que planeen que compremos una para cada juego, pero creo que la cosa va a estar mucho más organizada gracias a este detalle.

La memory card incluida en el paquete de la PlayStation2 contiene los drivers necesarios para poder ver DVD-ROMs en la consola.

Como era de esperarse, los videos que se pueden ver son los de Zona 2 (para Japón) y los Multizona.

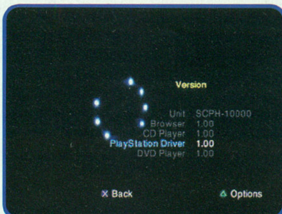


Hicimos un par de pruebas preliminares, y por lo que pudimos comprobar la pequeña tarjetita no ha sido causante de ningún disgusto, como se comentaba por internet, rumor que pueden chequear en True Lies de este número.

Uno de los aspectos que más nos sorprendió es que los íconos, que representan los juegos salvados, ¡están animados!

You can't stop the music!

Otra de las virtudes de la máquina, como era de esperarse, es la opción de escuchar CDs de audio, por medio de una interface bastante funcional, pero nada atractiva. En este aspecto, creemos que Dreamcast la aventaja un poco, pero lo bueno es que en los menúes de configuración se puede ver que la versión del CD Player es la 1.0, por lo



que suponemos que en un futuro no muy lejano esto se pueda modificar, al igual que los drivers del DVD y otras menudencias con el módem que seguramente estará disponible dentro de un tiempo.

La gran ventaja de que los drivers se encuentren en el memory card es que abre un abanico impresionante de posibilidades frente a lo que la compañía pueda desarrollar, y por qué no, los propios usuarios. Y gracias a la magia de Internet y el módem que podremos adquirir más adelante, la optimización de cualquier driver será cuestión de escasos minutos.

Miles de opciones

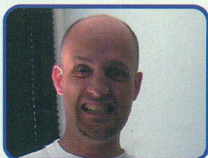
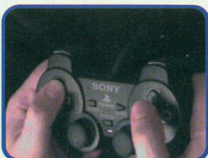
Para los que estén aburridos de los juegos (¡ja!) y deseen mirar un poco más a fondo lo que se puede modificar dentro de la máquina, les contamos que se pueden cambiar ciertos seteos dentro de una opción que se llama "System Configuration". Desde este menú se pueden hacer cambios en la hora, el idioma, la salida de video y hasta el formato de pantalla, que soporta el archiconocido widescreen, muy utilizado en los DVD.



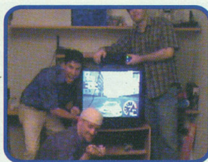
¿Y los periféricos de la Play?

Bueno, aquí también hay buenas noticias, ya que por lo menos todo el hardware que tuvimos la oportunidad de probar aquí en la editorial funcionó a la perfección.

Tanto los controles como los diferentes accesorios funcionan sin problemas, sin necesidad de ningún tipo de "Driver" adicional o modificación en la configuración de la máquina, y lo mejor de todo es que vamos a poder usar la mayoría de estos periféricos tanto con juegos de PlayStation, como con los de Play 2, de manera que nada se descarta sino que todo se recicla.







La retrocompatibilidad con los juegos

Entre otras cosas, también estuvimos analizando a fondo el tema de la compatibilidad con los juegos de la vieja PlayStation y contra muchos rumores que decían que habría problemas, todo funcionó mejor de lo que nos esperábamos.

Cabe aclarar que por ahora, como las únicas Play 2 que existen son japonesas, los únicos juegos de la PlayStation común que acepta son los originales japoneses, de manera que para usar los americanos o europeos habrá que seguir esperando.

A fin de mejorar el tema de la compatibilidad lo más posible, la PlayStation 2 cuenta con un menú llamado "PlayStation Driver" en el que aparecen una serie de opciones que nos permiten cambiar la configuración de la máquina, que incluso nos sirven para mejorar el rendimiento de muchos juegos.

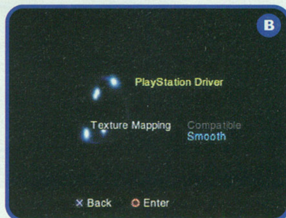
La primera de estas opciones lleva el nombre de "Disc Speed" (vean la foto A) y lo que hace es cambiar la velocidad de lectura del CD, para hacer que los juegos comunes carguen mucho más rápido (modo "Fast").

En caso de que la alta velocidad de lectura interfiera con la compatibilidad del juego que estemos usando, la opción "Compatible" hace que el lector de la Play 2 se adapte a la velocidad de la PlayStation común, para evitar inconvenientes.

La opción más interesante del menú "PlayStation Driver" es la que está destinada a mejorar las texturas ("Texture Mapping"), cosa que se nota especialmente en los juegos 3D.

En la foto "B", van a poder ver los dos modos que tiene esta opción. El segundo de ellos "Smooth" es el que se encarga de mejorar las texturas de los juegos aplicando un filtro conocido con el nombre de "Texture Interpolation", que hace que las texturas se vean menos cuadriculadas que en el modo normal.





Al igual que en el menú de "Disk Speed", en caso de problemas con esta opción activada, también tenemos el modo "Compatible", con el cual veremos los juegos sin ningún tipo de mejoras.

A continuación, pueden ver varias imágenes de Resident Evil Gun Survivor funcionando en la Play 2, para que puedan apreciar las diferencias entre el modo "Smooth" y el modo "Compatible".

A pesar de que es posible mejorar un poco la calidad de los gráficos de muchos juegos, obviamente es imposible tan siquiera aproximarse al nivel de detalle de los juegos hechos para Play 2, pero igualmente ayuda.

Recuerden que gracias a que los distintos "Drivers" que controlan las funciones especiales de esta consola están grabados en el Memory Card, existe la posibilidad de que en un futuro salgan actualizaciones destinadas a mejorar las prestaciones de la Play 2 para cada caso (al costado de cada opción se puede ver el número de versión correspondiente)... sencillamente espectacular.

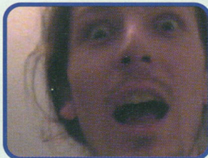
¡A probar juegos se ha dicho!

Como es obvio, lo primero que nos pusimos a probar eran los juegos que habíamos conseguido con la máquina, a nuestro criterio los más importantes del lanzamiento, y que pasaremos a contarle con más detalle en las páginas que siguen a continuación.

Agradecemos infinitamente a la gente de Club Taku por vendernos la Play2 y los juegos para que todos ustedes disfrutaran de esta nota.


Modo "Smooth"


Modo "Compatible"



Street Fighter EX3





Uno de los primeros juegos que hemos tenido la oportunidad de probar en la nueva maravilla de Sony es la tercera parte de la conocida serie EX de Capcom, que como se puede ver ha mejorado bastante con respecto a sus dos versiones anteriores. El estilo del juego en sí sigue siendo el mismo de siempre, pero gracias a algunos de los nuevos modos de juego, podremos jugar con equipos de varios luchadores, jugar de a dos contra la máquina o ir mejorando las habilidades del personaje que hayamos elegido en un modo llamado "Character Edit Mode" tal y como sucedía en el modo "World Tour" de Street Fighter Alpha 3; por otra parte, también tenemos la posibilidad de jugar de a 4 al mismo tiempo en caso de que tengamos el adaptador para conectar 4 controles (Multi-Tap). Aunque los gráficos y en especial los efectos son algo impresionante, los movimientos de los personajes siguen siendo un poco duros, pero hay que reconocer que tiene algunas opciones muy interesantes que nos van a mantener colgados un buen rato.

BOX



CD-ROM



Stepping Selection

Gracias a la mayor potencia de la Play2 se pudo dar un giro de tuerca a uno de los conceptos más originales de los últimos tiempos. En el estilo de los juegos de bailar, como Dance Dance Revolution, Stepping Selection nos hace mover las patas a todo ritmo mientras proyecta unos delirantes videoclips capaces de hacernos revolcar de risa (a no perderse al nene del videoclip de Ghostbusters, que no se sabe si es un nene de verdad o un pingüino disfrazado). La cosa pasa por seguir los pasos de unas huellas que aparecen en pantalla. Hay de tres colores, así que son seis los botones que tenemos que combinar en el momento justo; a menos, claro, que nos deliremos del todo y consigamos una de las pad-colchonetas para bailar como se debe, algo muy pero muy recomendable, tanto para gorditos que quieran bajar unos kilos como para los que no tengan miedo de anudarse las patas. Hay dos CD-ROM con 26 videoclips del tomate. Todos los temas son conocidos y los videos son imitaciones de los auténticos, la mayoría protagonizados por esquizofrénicos; hay otros sí auténticos interpretados por sus verdaderos autores (Baby One More Time de Britney Spears y Larger Than Life de los Back Street Boys, por ejemplo, aunque son versiones más breves). ¡Lo mejor que vimos hasta ahora en la Play2!







BOX

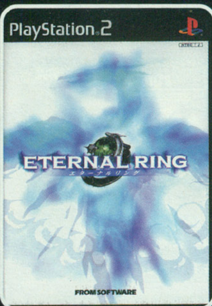


CD-ROM



Eternal Ring

BOX



DVD-ROM





Con respecto a este juego, los comentarios que puedo hacer sólo se limitan a la parte gráfica y técnica, porque al tratarse de un RPG en japonés no entiendo ni cómo se llama mi personaje.



Como primer título de este género en Play 2, parece que Eternal Ring tiene mucho que ofrecer (especialmente cuando salga en inglés), ya que a diferencia de la mayoría de las aventuras RPG en consolas, en este juego la acción se desarrolla desde una vista en primera persona en espectaculares escenarios completamente modelados en 3D con un muy buen nivel de detalle.



Todas las acciones que podemos llevar a cabo aquí son en tiempo real, incluso los combates y aunque al principio resulta un poco complicado acostumbrarse a movernos con el pad, una vez que le tomemos la mano se terminó el problema. Por ahora no hay mucho más para decir de este título, pero si llega a estar disponible cuando salga la versión americana de esta consola, seguramente será algo para tener en cuenta.

Ridge Racer V

BOX



CD-ROM





De todos los juegos que acompañaban al lanzamiento de la nueva consola de Sony, el que más inquietudes generaba, sin lugar a dudas, era Ridge Racer V. Y era lógico, Namco es una compañía de peso entre los desarrolladores para PlayStation, y aunque no tuvimos la suerte de contar con Gran Turismo 2000 para este importante evento, sabíamos que el juego de carreras de Namco iba a contentar (por el momento) a los seguidores de este tipo de juegos.

Luego de una presentación impresionante (generada con el engine del juego, y no por video), nos ajustamos el cinturón de seguridad y dimos unas vueltas preliminares para ver con qué nos encontrábamos. Y para ser sinceros, no hemos quedado defraudados. Tal vez el juego no sea un rival de categoría para Gran Turismo 2000, pero lo que nadie puede negar es que Namco ha realizado un excelente trabajo, más teniendo en cuenta el poco tiempo con el que contaron para que el juego estuviera listo.



PlayStation





Lo mejor del mes



Guitar Freaks 2nd Mix


Fear Effect

Nintendo 64





Dreamcast





Los íconos de Next Level

PlayStation
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADADORES

Dreamcast
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.




PlayStation

Road Rash: Jailbreak



Por Marcelo Peñalver

Ya pasaron cerca de diez años desde el debut de la serie Road Rash, creadora de un sub-género que nunca fue reproducido con el mismo éxito: Carreras de motos complementadas con pilotos particularmente violentos. La version original se convirtió en uno de los juegos más divertidos y emocionantes de su época pero, una década después, decepciona que esta última entrega -subtitulada 'Jailbreak'- sea tan similar a las primeras, ya que las acertadas innovaciones que presenta no logran quitar la sensación de haberla jugado antes. Pero el juego sigue siendo divertido y, entre los cambios mencionados, se incluye un renovado guión. En el modo principal, debemos aliarnos a una pandilla y subir de jerarquía hasta lograr ser el encargado de sacar de la cárcel a Spaz, el rey de los motociclistas. Para subir en el ranking de patoteros, debemos clasificar entre los tres primeros en una carrera y, a medida que completemos circuitos, ganaremos puntos que podremos canjear por mejores motos y armamentos. Otra opción es el modo llamado 'Five-O', en el que tomaremos el rol de policía. Pero lo mejor es competir con amigos. Nada es más agradable que verlos rodar por el pavimento luego de recibir un acertado cadenazo de nuestra parte. También se puede jugar cooperativamente, utilizando una moto con 'sidecar' (como las que usaba Alemania durante la 2da. Guerra mundial). En definitiva, Jailbreak es otra oportunidad de disfrutar del espíritu de la serie, aunque a los jugadores más veteranos les parezca figurita repetida. Pero si son nuevos en esto de propinar piñas, palazos, etc. a punks y policías motorizados, éste es definitivamente el juego para ustedes.



Compañía / Distribución: Electronic Arts
Dirección de Internet: www.roadrash.com
Género: Carreras de motos



Lo Mejor: El modo multiplayer

Lo Peor: Poco original

73%


PlayStation

Gallop Racer



Por Yago Fandiño

Notable juego este Gallop Racer. Puedo decir que es algo así como un Gran Turismo equino (no, no me fui de rosca, se los puedo asegurar). La cosa es así: Uno puede comprar, dentro de nuestras posibilidades monetarias, uno o varios caballos. Potrillo o yegua (con pilín o sin pilín, ¿capisce?). Cada caballo tiene distintos atributos. Algunos son más rápidos pero tienen menos stamina, otros corren mejor en césped (turf) que en tierra (dirt), etc. (créanme que este "etc." encierra muchas más cosas). Una vez que ya elegimos nuestra montura, procederemos a anotarlo en las carreras que figuran en el calendario anual. Claro que algunas tienen restricciones (de edad, por ejemplo) y a otras no nos conviene entrar porque nos pasan el trapo (las más sencillas son las carreras abiertas, luego GIII, GII y GI). Una vez anotados y luego de ver cuánto paga cada caballo, comienza la carrera. Los controles son muy sencillos: una barra nos indica la velocidad y otra el cansancio. El secreto es llevar al caballo a determinado paso de acuerdo a las características del mismo y, cuando llegamos a los metros finales, nos acomodamos dentro de la tropilla y le damos fusta como si fuera la última vez. Ahora bien, más carreras ganamos, más plata tenemos, más caballos compramos. Pero ojo. Entre carrera y carrera, los caballos se cansan, y si salimos últimos se nos resta plata, además de las que nos quitan por mes para mantener al equino. Si llegamos a $0, game over, muchachos. Algunos detalles (entre muchísimos) que hacen al juego mejor todavía: No sólo tiene gráficos impecables, uno puede criar su propio caballo (haciendo tener cría a dos ya retirados), ver la carrera sin correr (pa'apostar, ¿vio?), jugar un muy buen modo dos players y tener una sensación de realidad impecable. Brillante, amigos.



Compañía / Distribución: Tecmo
Dirección de Internet: www.tecmoinc.com/usa
Género: Carrera de caballos



Lo Mejor: La sensación de realidad

Lo Peor: Si tuviera relatos...

90%


PlayStation

Guitar Freaks 2nd Mix



Por Maximiliano Peñalver

Konami nos sigue sorprendiendo una y otra vez con su línea Bemani de juegos dedicados exclusivamente a la música. Esta vez nos voló el cerebro con este "append" disc de Guitar Freaks, que sinceramente nos dejó sin palabras. Cuando nos pensábamos que las canciones del original eran insuperables, Konami se despachó con más de veinte temas nuevos (muchos de ellos, a diferencia de los del primer disco, cantados) realmente uno mejor que el otro. Aunque no existen muchas novedades respecto del anterior -salvo unos modos nuevos de juego, alguna que otra variación en el modo Free y el hecho de que podemos seleccionar un modo para que puedan jugar los zurdos (presionando Select antes de comenzar un tema)- la verdadera atracción del juego sigue siendo la música. No sabemos a ciencia cierta cómo lo lograron, pero aún los que nos sabemos de memoria todos los temas del modo Expert del primer disco -y que nos creíamos Clapton, Hendrix y Santana en una misma persona- quedamos blancos como un papel al ver la seguidilla de notas que había que tocar en "Wanna Be Your Boy" o tuvimos que descansar cinco minutos -hasta que se nos despertó la mano izquierda- luego de intentar el increíblemente dificultoso "Ska Ska N1", ¡¡¡dos canciones del modo "Normal"!!! ¡Ni se imaginan lo que son las de Expert o High Speed!

Al igual que el anterior, esta nueva edición de Guitar Freaks es imperdible. Si todavía no tenés tu guitarrita, éste es el mejor momento para salir corriendo a comprarse una. Después de todo no sólo nos va servir para estos discos, sino que también podemos hacer el acompañamiento a cualquier afortunado que tenga ¡Drummania en la PSX2! Sin dudas, de lo mejor del mes.



Compañía / Distribución: Bemani / Konami
Dirección de Internet: www.konami.co.jp
Género: Musical



Lo Mejor: Nuevos temas para mejorar nuestras habilidades guitarrísticas

Lo Peor: ¡Queremos el 3er Mix ya!

98%

PlayStation 

Monkey Magic



Por Máximo "Chicho" Frias

Por si no se dieron cuenta hasta ahora la gran mayoria de juegos arcade que estuvieron saliendo para PlayStation fueron en 3D.
Con un estilo muy parecido al "Cold Shadow", Monkey Magic es un regreso a los origenes de los juegos de plataformas en dos dimensiones en donde el objetivo solamente es llegar de una punta del nivel a la otra.
La historia no es muy profunda tampoco, trata de que los "monstruos malos" usan a un mono llamado Congo (nuestro heroe) para ayudarlos en sus malvados planes sin que éste realmente se de cuenta de lo que estaba haciendo. Obviamente en un punto de la trama todo se descubrirá y tendremos que pelar contra la verdadera amenaza.
En el juego podremos utilizar tres tipos de magia: Fuego, Hielo, Fuerza y Tamaño. Cada uno de estos hechizos pueden ser tanto utilizados en objetos como en nosotros mismos, por ejemplo: Si hay que empujar una caja fragil, le tiramos el hechizo de fuerza para que pueda resistir nuestro arrastre, o si tenemos que pasar por una zona volcánica nos convendría colocarnos el hechizo de Frio.
Es conclusión, es una arcade 2D bastante complicado e ideal para aquellos que se cansaron de ver todo en tres dimensiones y que tienen una buena agilidad en los dedos.



Compañía / Distribución: SunSoft
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade



Lo Mejor: El estilo. Los niveles

Lo Peor: Un poquitin jodidin. Pocos cuadros en los movimientos

79%

PlayStation 

Boombots



Por Máximo "Chicho" Frias

En lo que respecta a juegos de pelea ya está casi todo inventado y Boombots es un ejemplo de lo que puede resultar cuando se le quiere insertár una idea "original" al ge-nero.
La historia del juego no vale la pena ni comentarla y el juego en sí en realidad tampoco. Pero para que no claven con un titulo como este les explico de que se trata así se sacan las dudas.
Se elige un robot y comienza la pelea. La acción transcurre en una Arena en donde deberemos detruir al robot contrario con la ayuda de misiles y golpes caracteristicos de cada personaje. Para ayudarnos en ésta tarea, irán apareciendo PowerUps desparramados, los cuales nos darán una ventaja sobre nuestro adversario. Por supuesto que también tiene un modo VS. pero realmente dudo que existan dos personas conocidas que se quieran juntar a jugarlo.
Con un aire a lo que fue el antiguo "Battle Beast" el juego resulta aburrido, descontrolado y lo único positivo que tiene son las animaciones intermedias en donde veremos como nuestros Boombots tratan de desha-cerce de los alienigenas. Todo esto hace que el juego sea la opción menos indicada tanto para los amantes de los juegos de lucha como para los que están buscando un juego para entretenerse.



Compañía / Distribución: Dreamworks Interactive / Neverhood
Dirección de Internet: www.dreamworks.com
Género: Arcade de pelea



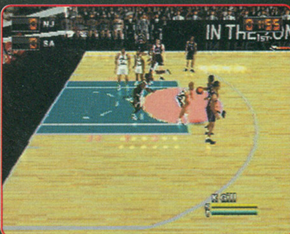
Lo Mejor: Las animaciones intermedias

Lo Peor: El resto

20%

PlayStation 

NBA In The Zone 2000



Por Diego "Jerry" Vitorero

Los que hayan jugado a otros juegos de la serie NBA In The Zone notarán que no hay muchos cambios con respecto a versiones anteriores. Cuenta con seis modos de juego en los que están incluidos un campeonato de triples y otro de volcadas, además de los estilos clásicos. Gráficamente no aporta nada nuevo, pero tampoco está desactualizado.
Algo que nos llamó mucho la atención fue el sonido que produce la pelota al botar contra el piso. Quien esté escuchando el pique desde otra habitación fácilmente puede confundirlo con una bomba cuando explota.
La inteligencia artificial necesita algunos (¿dije algunos?) ¡muchos retoques! ¿Cómo se puede explicar que el jugador contrario que posee el balón se tome un tiempo excesivo parado como una momia hasta que se le ocurre lanzar al aro o hacer un pase, y todo esto acontezca teniendo todo el campo de juego a su entera disposición? Por otro lado, la gente de Konami parece no estar interesada en la ambientación, los relatos son repetitivos y el público tiene menos onda que una bandera de madera.
Si bien el juego no es nada del otro mundo, aporta algunas horas de entretenimiento, pero nada más que eso. Los fanas del baloncesto seguramente encontrarán más horas de recreación con otros productos mejor logrados.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Basquet



Lo Mejor: Los modos de juego

Lo Peor: La inteligencia artificial

69%

PlayStation 

Nascar Rumble



Por Yago Fandiño

Un muy divertido arcade de carreras. Cuando lo vi la primera vez, pensé: ¡Madre de Dios, tengo que analizar otro esperpento?, pero me equivoqué. A pesar de mezclar dos estilos diferentes en un mismo género, me equivoqué. La cosa es así, imagínense autos de NASCAR agarrando power ups por ahí al mejor estilo Crash Team Racing, dándose para que tengan. Muy simpático. Sobre todo las cosas que iremos recogiendo a lo largo del camino: el efecto martillo que hará que cada vez que choquemos un auto lo mandemos a la mismísima miércoles, la tormenta (también conocida como tormentor) que hace que el auto sea bastante incontrolable mientras un nubarrón (como en los dibujitos) nos tapa el camino, y el que es, para mí, el supremo: el tifón. No saben lo bonito que es generar un tifón tropical y ver unos metros más adelante a todos los demás competidores desparramados por todos lados. Como en todo juego que se precie, se puede jugar single race, campeonato o time trial, con el agregado de poder hacer equipo con la máquina o con un amigo (el modo dos jugadores nos permite jugar cooperativo o en contra). A medida que vayamos ganando campeonatos podremos acceder a nuevos autos, algunos muy extraños y divertidos (autos viejos, camiones, camionetas, etc). Los gráficos, a pesar de algún píxel, están bien y la física de los coches más que aceptable (hay que ver los vuelcos que dan). El diseño de las pistas es muy bueno, pudiéndose agarrar atajos y desvíos. Un consejito (parezco la tía Beba): jueguen con la mayor cantidad de power ups disponibles (mayhem), la carrera puede llegar a ser un verdadero bolonqui. Si les gustan este tipo de juegos, avanti amici.



Compañía / Distribución: High Voltaje / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Carreras de autos



Lo Mejor: La jugabilidad. Los power ups

Lo Peor: Facilongo

73%

PlayStation 

Street Scooters



Por Santiago Videla

¿Para qué malgastar nuestro tiempo subiéndonos a poderosas motos de carrera para correr a más de 300 km/h si podemos tomar el mando de un imponente... ciclomotor, para simular que hacemos entregas a domicilio a la vertiginosa velocidad de... ¡60 km/h... como máximo!

Supongo que ésta debe haber sido la pregunta con la que la gente responsable de este "juego" (por llamarlo de algún modo) se autoconvenció de que un título como éste podría llegar a tener algún futuro, pero lo más probable es que durante los tres últimos años hayan estado viviendo en la estación espacial MIR o en alguna isla en el medio del océano, porque de lo contrario se habrían dado cuenta que ni hace tres años se hacían juegos tan feos.

Si bien el hecho de correr en ciclomotores a 60 km/h calienta poco, este juego viene acompañado por unos gráficos que marcan las nuevas tendencias... a no seguir y que junto a su poco envidiable e inconstante velocidad de unos 15 cuadros por segundo lo convierten en algo casi tan frustrante como incontrolable.

Entre otras cosas, Street Scooters nos permite elegir 4 personajes diferentes y además existen otros cuatro que están ocultos y calculo que la razón por la que están escondidos es porque debe darles vergüenza aparecer en un título como éste... igualmente a esta altura ¿qué más da?



Compañía / Distribución: TYO
Dirección de Internet: Afortunadamente no hay nada de nada
Género: Carreras de ciclomotores... de lo peor



Lo Mejor: Pisar este CD con una moto real

Lo Peor: Lo que está dentro del CD

6%

PlayStation 

Tomba 2



Por Rodolfo A. Laborde

Intentaré ser lo más claro y conciso posible: Tomba 2 es uno de los mejores juegos de plataforma que vi desde que apareció esta maravilla llamada Sony PlayStation y, a mi humilde parecer, debe formar parte de la colección de todo aquel que aprecie este tipo de juegos. La secuela de Tomba, a diferencia de la primera parte, tiene tiempos de carga mucho más cortos, es totalmente en tres dimensiones y cuenta, además, con una buena historia, una excelente banda sonora que nos acompañará a lo largo de toda la aventura y gráficos impactantes, tanto por su colorido como por sus detalles. ¡Sony no para de sorprendernos con la calidad de sus títulos y le sigue sacando todo el jugo a la vieja Play!

En el papel de Tomba nunca tendremos descanso, a no ser que apretemos el botón de pausa. Deberemos saltar, correr, trepar, conseguir distintas armas, realizar todo tipo de sub misiones, disfrazarnos e interactuar con un sinfín de personajes que nos iremos encontrando a medida que avancemos en el juego, todo para un mismo objetivo: rescatar a nuestra amiga de las garras de los malévolos chanchos-secuestradores. Ahora viene lo malo: no nos va a ser nada fácil hacer todo lo comentado anteriormente, ya que Tomba 2 está dirigido al público más chico, si se tiene en cuenta la historia, pero el nivel de dificultad es alto.



Compañía / Distribución: Whoopee Camp / Sony Entertainment
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de plataformas



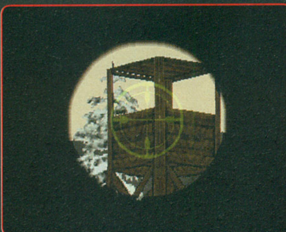
Lo Mejor: Los fondos en 3D son increíbles

Lo Peor: Tiene un nivel de dificultad bastante alto

87%

PlayStation 

Spec Ops



Por Yago Fandiño

El juego (una conversión del de PC) comienza en un avión que sobrevuela Siberia con varios ¿rangers? (son esos soldaditos con boina, todos embadurnados y armados hasta las muelas) dispuestos a saltar y matar enemigos como si fueran muñecos. Una computadora de abordo nos cuenta cuál es la misión. Uno tiene que elegir a dos de estos muchachos, sabiendo que cada uno tiene habilidades diferentes (combate a corta distancia, lanzamiento de granadas, etc). Una vez elegidos los dos voluntarios hay que equiparlos. Existe un arsenal muy variado de bombas, armas y minas, pero habría que hacer un cursito para saber para qué sirve cada cosa, porque en ningún momento nos cuentan las bondades de cada elemento (¿por qué un M-60 y no una AK 47?). Solucionado a medias el problema, caemos en Siberia. La cámara se sitúa por encima de los personajes, estilo Tomb Raider (aunque se puede cambiar a primera persona) y podemos ser cualquiera de los dos ¿rangers?, alternándolos con el triángulo. De esta forma podremos ubicarlos en posiciones supuestamente estratégicas para poder atacar mejor al enemigo. Pero una vez que los separamos un poco, puede llegar a ser enervante juntarlos otra vez, ya que algunas veces los gráficos son muy oscuros y mediocres, y el sistema de brújula y mapa es uno de los más pobres que existen en la Play. Debido a estos errores, muchas veces no vamos a saber desde dónde nos disparan. Y lo peor de todo es el manejo de los controles: para cambiar de bombas, elegir los prismáticos (no sirven para nada) o seleccionar un poco de medicamento, tardaremos segundos preciosos mientras nos siguen disparando de lo lindo. Evidentemente, y luego del fallido Rainbow Six para Play, todavía no existe en esta consola un juego de escuadrones de combate como la gente.



Compañía / Distribución: Ripcord Games / Take-Two Interactive
Dirección de Internet: www.ripcordgames.com
Género: Arcade



Lo Mejor: Mmm...

Lo Peor: Pufff...

35%

PlayStation 

Rollcage Stage 2



Por Durgan A. Nallar

En la onda de Wipeout y Wipeout-XL, Rollcage supo entusiasmarnos bastante cuando llegó a nuestras manos, aunque no lo suficiente como para pasar de ser una breve distracción. Sin embargo, los conceptos implicados detrás de este arcade de carreras no estaban mal: autos indestructibles, de esos que pueden ponerse de cabeza y seguir corriendo como si nada tanto sea por el suelo como por las paredes de túneles, techos y edificios. Además, los vehículos podían romper ciertos edificios para poner obstáculos a los demás competidores y abrir caminos ocultos para alcanzar la meta más rápido. Sumado a estas buenísimas posibilidades, también había varias armas que podíamos recolectar de pasada, todas bastante originales y divertidas: misiles que atacaban al primero, túneles de tiempo que aceleraban nuestra marcha, rayos, campos de fuerza y varias más.

Rollcage Stage II mantiene los mismos conceptos, pero con muchas más variantes. La cantidad de pistas es impresionante, y hay 20 coches distintos (con tres modelos de pintura para cada uno) y seis ligas (una oculta). Las armas han sufrido variaciones también: por ejemplo, el vórtice ahora puede intercambiar nuestra posición por la del puntero. Ya no nos desorientaremos al volar y caer, porque la cámara hace un zoom para que sepamos hacia dónde caímos. Lo mejor de todo, además de mejores gráficos y mucha más velocidad, es la cantidad de modos de juego que dispone: carreras comunes, competencia, demolición, todas las pistas, etc. Sin duda, Psynosis ha logrado esta vez un mejor juego que vale la pena probar.



Compañía / Distribución: Attention To Detail / Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com
Género: Arcade de autos



Lo Mejor: Los modos de juego, gráficos y velocidad

Lo Peor: La música aburre al poco rato

79%

PlayStation 

NHL Blades Of Steel 2000



Por Diego "Jerry" Vitorero

Lleno de opciones, excelentes gráficos, una fluidez de juego poca veces vista y una serie de cosas que lo hacen entretenido al mango, NHL Blades Of Steel 2000 es, sencillamente, una maza.

Empecemos por partes. Los gráficos son uno de los puntos más fuertes del juego. Los uniformes para cada equipo son excelentes. Las luchas cuerpo a cuerpo son excitantes a tal punto que nos sentimos como Rocky en sus mejores días de gloria.

La cantidad de opciones para configurarlo es altísima, como también la jugabilidad. En plena pelea por el puck, en las duras arenas congeladas, la ambientación hace que nos creamos dentro del campo de juego. El disco y los jugadores poseen una física asombrosamente realista.

¡Pero alto ahí, mis pequeños saltamontes! No todo es color de rosa en el gélido mundo de los deportes virtuales. El sonido tiene algunas falencias, nada serio, pero son fallas que los programadores podrían haber mejorado. Algo también para criticar es la dificultad para convertir tantos; es muy difícil, cuesta uno y la mitad del otro.

Parece que Konami esta vez se puso las pilas y logró un juego atractivo y dinámico. Seguramente los adeptos a los deportes bajo cero estarán muy contentos cuando a sus consolas le comiencen a salir estalactitas.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Hockey sobre hielo



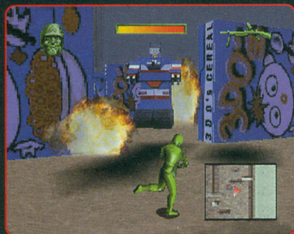
Lo Mejor: De la A a la Z, casi todo

Lo Peor: ¿Se los digo?

82%

PlayStation 

A. Men: Sarge´s Heros



Por Santiago Videla

Sarge´s Heros aporta algunos cambios a esta decaída serie y a pesar de que sus misiones tienen objetivos variados y por momentos puede llegar a resultar bastante rescatable, lo repetitivo y poco imaginativo de sus misiones terminan cansando a corto plazo.
En este juego tenemos un único personaje principal (Sarge) y aquí la acción normalmente se ve en tercera persona, aunque en determinados lugares de algunos escenarios, la cámara suele cambiar de posición para intentar enfocarnos del mejor ángulo posible... cosa que en raras ocasiones consigue.
En cuanto a los gráficos, Sarge´s Heros tiene de todo un poco, ya que hay escenarios que tienen un buen nivel de detalle y al mismo tiempo se pueden ver modelos y texturas realmente desastrosos, por otro lado los modelos de los soldados y vehículos no son la gran maravilla y, al ser de plástico, ninguno de ellos tiene texturas sino que son de un solo color, lo que ayudó en gran medida a que por lo menos mi interés fuese pasajero.
En pocas palabras, éste es uno de los títulos más descentes de la serie Army Men, pero igualmente se trata de una producción de medio pelo que no va a pasar de ahí.
En lo personal, creo que esta saga ya no da para más y, en lugar de seguir estirándola, yo agarraría el plástico de estos simpáticos soldaditos y lo fundiría para hacer algo más útil... como ser vasitos para yogurt o algo así.



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.armymen.com
Género: Acción / Arcades



Lo Mejor: Algunos escenarios

Lo Peor: No calienta ni siquiera un poco

55%

PlayStation 

WWF SmackDown!



Por Rodolfo A. Laborde

¡Qué manera de repartir bifes! Posiblemente ésa sea la mejor forma de describir el último juego de la World Wrestling Federation (WWF). ¡Con sólo decirles que de ver la presentación ya le dan a uno ganas de tirar cachetazos para todos lados!
En la editorial muchos catalogaron este título como el más completo y quizás uno de los mejores juegos de lucha libre existentes hasta el momento. Coincido con ellos y hago hincapié en el adjetivo de completo. En Smackdown! existen tantas opciones que no me va a alcanzar el espacio para nombrar todas. Tenemos la posibilidad de seleccionar peleas normales, en equipos, dentro de jaulas -Cage Match-, jugar de a cuatro personas, (todos contra todos) en el descontrol denominado Battle Royale, temporadas, modo historia y hasta crear nuestro propio luchador para competir contra los ídolos de la WWF del momento y, en el mejor de los casos, conseguir el cinturón de campeón Intercontinental o de la Asociación. Para nuestro nuevo personaje tenemos la posibilidad de elegir el peso, la altura, el color de la piel, cabeza, tronco, piernas y hasta su manera de pelear. Esto significa que, con tantos personajes diferentes, sus historiales y tomas favoritas podríamos armar nuestra propia asociación de lucha libre. Smackdown! es un excelente show que nos mantiene enganchados al televisor por horas, más aún si jugamos con amigos. Vale la pena darle una oportunidad.



Compañía / Distribución: Jakks Interactive/ Yukes / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Arcade de pelea de la WWF



Lo Mejor: Poder crear nuestros propios luchadores

Lo Peor: No está Ultimate Warrior

81%

PlayStation 

Crusaders of M&M



Por Durgan A. Nallar

El nombre Might and Magic es uno de los más respetados en el mundo de los juegos. Sabiendo esto, 3DO decidió utilizar la licencia para hacer un juego de aventuras, supuestamente un RPG (juego de rol), que además tuviera mucha acción. Y lo logró, pero solo en parte. Crusaders cuenta la historia de Drake, un guerrero que también puede utilizar sus habilidades mágicas para combatir. Su familia ha sido asesinada en un ataque perpetrado por las fuerzas del mal, encarnadas en el nigromante Necros, y ahora Drake se ha convertido en un mercenario ansioso por venganza.
A lo largo del juego seremos invitados a realizar diferentes tareas, todas ellas muy similares. El mundo completo está en 3D. La vista es en tercera persona, al estilo Tomb Raider, con un manejo de cámara muy prolijo, que nos sigue todo el tiempo y en el momento del combate se sitúa un poco más arriba y en un ángulo que permite ver la pelea mucho mejor. Drake luchrá con varios tipos de espadas, hachas y otros elementos contundentes, pero sobre todo lanzando hechizos que se potencian a medida que avanza la historia.
Por desgracia, Crusaders es un juego repetitivo, con una historia poco original y acertijos que dejan mucho que desear. La interacción con los personajes del juego es más un detalle cosmético que una necesidad, y el sonido tampoco ayuda demasiado. Las características de Drake suben cada tanto, pero esto no trae grandes cambios al juego. Y se camina mucho, mucho. Lo más rescatable son los combates.



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Arcade 3ra. Persona



Lo Mejor: El entorno 3D. Los combates

Lo Peor: Repetitivo. Poco original

54%

PlayStation 

Eagle One: Harrier Attack



Por Pablo Benveniste

Con este título es obvio que no se trata de una aventura más de James Bond, pero el argumento y la presentación de este juego son muy similares a las películas del agente 007. Resulta que, otra vez, el más poderoso armamento está en las manos equivocadas y, a falta de un agente secreto, seremos nosotros los encargados de detener a los terroristas. Enseguida nos subiremos a nuestro avión Harrier armado hasta los dientes con la sencilla tarea de arrasar con todo, disparando suficientes misiles y cohetes como para que el enemigo tenga y se lleve de recuerdo.
Lo interesante es que el Harrier es capaz de volar verticalmente, habilidad que podemos aprovechar durante los combates. A lo largo de las 25 misiones del juego también iremos conociendo otros aviones y un helicóptero, con los cuales la cosa cambia un poquito. Salvo por esto y por algunas misiones con tareas medio rebuscadas, los objetivos empiezan a ser un pocos repetitivos y el escenario es todo el tiempo igual (las islas hawaianas). Podemos también jugar de a dos tanto enfrentados o en equipo aunque sólo en unas pocas misiones diseñadas especialmente.
El sonido es bueno sobre todo por la música de acción y la calidad de las voces. Los gráficos son todos en 3D, pero bastante sencillos. Eagle One no es un juego complicado, pero a veces no hay nada que hacer cuando nos disparan por todas partes. Con objetivos y escenarios más variados hubiera sido mucho más atrapante.



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.eagleone-thegame.com
Género: Arcade de aviones



Lo Mejor: La presentación y animaciones

Lo Peor: Un poco repetitivo

60%

PlayStation 

Strider 2



Por Santiago Videla

Si alguien me pregunta cuál es mi voto para la decepción más grande del año, sin dudas ese privilegio se lo tengo reservado a esta nueva producción de Capcom, que prometía mucho, pero al final se quedó a medio camino.
Al igual que su primera parte, Strider 2 es un arcade en el que la acción se desarrolla en 2D, pero con la diferencia que en este caso los escenarios están hechos en 3D. Lo más destacable de este juego evidentemente son sus gráficos, ya que la combinación de personajes y enemigos dibujados en 2D, con escenarios en 3D es impecable y a pesar de que técnicamente se puede decir que su calidad es muy buena, Strider 2 tiene un par de serios problemas, que hechan todo lo bueno por tierra.
El primer problema es que encima que cada nivel está dividido en sectores increíblemente cortos, cada vez que pasamos de uno a otro el juego nos pone una desagradable pantalla mientras se frena para cargar el que sigue.
El otro gran drama es que el juego en sí también es increíblemente corto (se puede terminar en menos de 20 minutos) y lo peor es que como podemos empezar de cualquiera de los 3 primeros niveles, si jugamos en los 3 últimos el juego se terminará sin necesidad de que tengamos que jugar los 2 primeros o sea una desgracia absoluta... ¡lástima!



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Acción / Arcades



Lo Mejor: En el segundo CD está el juego anterior

Lo Peor: Como segunda parte de un clásico es un fraude

67%

Dreamcast 

ECW Hardcore Revolution



Por Rodolfo A. Laborde

Cuando en un RPG la parte técnica del juego es buena pero la historia es mediocre, a la larga no suele tener éxito. Parece que sucede algo por el estilo con este título de lucha libre. Tengo que reconocer que ECW Hardcore Revolution tiene una amplísima variedad de opciones, buen sonido, gráficos muy bien logrados, repletos de detalles y que no ralentizan nunca, ni siquiera con el ring lleno de locos dándose garrotazos unos con otros. No se puede decir que Acclaim no haya aprovechado las ventajas del maquinón de Sega. Pero también es cierto que no hay ningún luchador dentro de la ECW que nos incite jugar, aprender a usar sus movimientos y lograr que sea el campeón de lucha libre de dicha asociación. Sólo se trata de personas con jeans, camiseta y anteojos que suben al ring y se pegan un poco con el oponente. No tienen personalidad, carisma, o como se llame. No hay acá ningún Undertaker, ningún Mankind o The Rock. Lo que realmente salva a Hardcore Revolution de ir a parar a lo más profundo de un cajón es la posibilidad de armar nuestro propio luchador y darles para que tengan a todos los "personajes" del juego. Eso sí que está bueno, muy bueno. El hecho de poder jugar entre varios, hasta cuatro personas juntas, le da un toque de interés extra a este título. Quizás sea ésa la mejor razón para tener en cuenta a ECW Hardcore Revolution a la hora de elegir un juego nuevo para Dreamcast.



Compañía / Distribución: Acclaim
Dirección de Internet: www.hardcorerevolution.com
Género: Arcade de peleas



Lo Mejor: Las opciones, los detalles de los gráficos

Lo Peor: Son MUCHO mejores los personajes de la WWF

69%

Syphon Filter 2

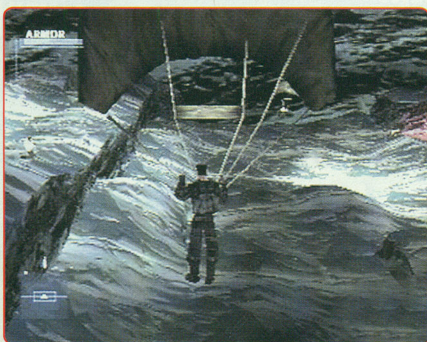
Por Santiago Videla

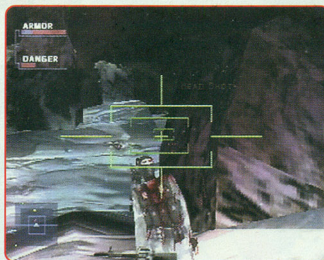
Todo comenzó con un título que salió prácticamente de la nada y que terminó convirtiéndose en una de las más grandes revelaciones del año pasado.
Ahora, una vez más la gente de 989 Studios nos vuelve a sorprender con una espectacular continuación, totalmente renovada y repleta de sorpresas.

Los buenos y los malos

En Syphon Filter 2 la acción se desarrolla muy poco tiempo después del desenlace del juego anterior, cuando nuestro protagonista (Gabe Logan) se infiltró en la base de quien era el malo de turno (Erich Rhoemer) y logró hacer fracasar sus planes de provocar un incidente internacional con un misil cargado con el mortal virus llamado "Syphon Filter".
Sobre el final de su primera misión, Gabe descubre que la agencia para la que el trabajaba estaba involucrada con el desarrollo del virus y es traicionado por sus ex-jefes, quienes deciden hacerlo aparecer como un terrorista ante el resto del mundo.
Momentos después de despachar a Rhoemer y hacer que su misil explote fuera de la atmósfera, Gabe y su compañera Liang Xing emprenden el regreso a los Estados Unidos, con toda la información referente al "Syphon Filter", para empezar a desarrollar una vacuna, pero son interceptados por algunos de sus antiguos camaradas y Liang es capturada, mientras que Gabe consigue escapar con la información.
Al parecer, Liang ha sido infectada con el virus y los viejos







amigos de Gabe tienen pensado usar muestras de su sangre para crear una variante de este peligroso virus; por otro lado, mientras Gabe se dirije a un lugar seguro junto con algunos miembros de su equipo, el avión que los transporta es derribado por la fuerza aérea y a pesar de que logra saltar a tiempo, los discos del proyecto "Syphon Filter" quedan en el avión y aquí es precisamente donde comienza todo. Esta vez, Gabe ha sido oficialmente declarado terrorista y además de enfrentar a su propia organización, deberá desenmascarar a la misteriosa figura que se encuentra detrás de este proyecto para limpiar su nombre. El primer paso que tendrá que dar es localizar los restos de su avión e intentar recobrar los discos como sea.

Algunas novedades

Salvo por algunas mejoras con respecto a la tecnología que se usó en el título antrerior y algunas nuevas opciones, como por ejemplo el modo "Deathmatch", que nos permitirá jugar contra otra persona, Syphon Filter 2 es muy similar a su versión anterior.
Uno de los cambios más notorios de este juego con respecto a su antecesor son los gráficos, ya que en esta ocasión vamos a poder ver modelos y texturas con un mayor nivel de detalle, junto con algunos efectos especiales un poco más elaborados. Por otra parte, la cara de Gabe ya no es plana como si lo hubiesen golpeado con un yunque, sino que ahora tiene un aspecto más creíble.
Otra novedad importante que veremos en este juego, es que ahora también habrá misiones en las que en lugar de Gabe estaremos usando a su compañera, Liang Xing.
Syphon Filter 2 también nos ofrece la ventaja de que podemos grabar el juego en varios puntos intermedios o "Checkpoints" dentro de cada misión y teniendo en cuenta lo difíciles que son muchas de ellas, esto sin duda nos será de gran ayuda para que no tengamos que empezar todo de nuevo cada vez que nos pongan a dormir.
El desarrollo de las misiones es bastante parecido al de su primera parte. Aquí también tenemos que ir cumpliendo una serie de objetivos, aunque por lo general su estructura es bastante lineal.
Igualmente, el diseño de los niveles es bastante más elaborado y además nuestros personajes son capaces de saltar automáticamente de un lugar a otro, siempre y cuando estemos a la distancia indicada.
Además de la presencia de Liang Xing como personaje jugable, a lo largo de las 20 misiones que componen el juego también habrá muchas ocasiones en las que tendremos que actuar en conjunto con algunos personajes secundarios, que muchas veces nos ayudarán a zafar de situaciones más que comprometidas.
Obviamente, Syphon Filter 2, nos da la posibilidad de usar una serie de armas nuevas, entre las que encontraremos lanzallamas, ballestas y hasta un cuchillo de combate que será ideal para las misiones en las que tengamos que pasar desapercibidos.

Tiros van, tiros vienen... y vienen

Además de los nuevos agregados que acabo de mencionar, en Syphon Filter 2 los enemigos son bastante más piolas que

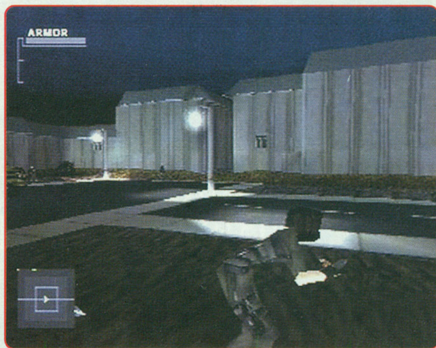




antes lo cual en más de una oportunidad nos puede llegar a traer problemas que ni imaginamos.
En primer lugar, ahora los malos son más ágiles y algunos de ellos hasta son capaces de rodar por el suelo para esquivar nuestros disparos, además suelen actuar de manera más coordinada y casi siempre atacan en grupos o tratan de tendernos emboscadas, incluso más de una vez intentarán sorprendernos por detrás... ¡Ouch!
También tenemos que tener muy en cuenta que ahora los enemigos pueden volarnos los ruleros con un certero tiro en la cabeza ("Head Shot") sin importar que llevemos puesta la más grossa de las armaduras y les aseguro que, a menos que tengan mucha, pero mucha paciencia, esto los va a hacer maldecir en voz alta más de una vez.







Sin dudas este juego no es perfecto y probablemente éste sea el error más grave que le vamos a encontrar, porque muchas veces la precisión de los enemigos es excesivamente buena (en especial cuando nos tiran a la cabeza) y no nos dan tiempo para reaccionar, lo que nos obligará a valernos del tradicional método de probar una y otra vez la forma de atravesar los sectores complicados (que por cierto no son pocos) y eso puede volverse bastante frustrante.
Otro inconveniente que ayuda a que el nivel de dificultad sea todavía más exigente es el hecho de que los malos también cuentan con francotiradores entre sus filas, que casualmente disparan a nuestras pobres cabecitas con mucha frecuencia, lo que dará como resultado que muchas veces terminemos en el piso sin saber siquiera de donde catzo vino el tiro.



Ahora bien, si se pensaron que el tema de la dificultad se termina aquí... error, porque en este juego también hay una mayor cantidad de misiones en las que vamos a tener que evitar ser descubiertos y el gran problema con esto es que basta con que un simple guardia nos vea para que la misión que estemos llevando a cabo se termine abruptamente sin darnos siquiera la posibilidad de intentar ocultarnos o escapar.

Igualmente, si se engancharon con la versión anterior, de seguro este título también les va a parecer excelente, pero les recomiendo que se preparen para bancarse lo que se venga.

Como para variar un poco

El modo "Multiplayer" para que dos personas jueguen en modo "Deathmatch" es la más interesante de las nuevas opciones: nos da la posibilidad de jugar con 28 personajes diferentes (buenos y malos), muchos de los cuales en un principio estarán ocultos y se irán habilitando a medida que progresamos en el juego.
Además de estos 28 personajes, esta modalidad nos permite modificar opciones como el tipo de división de la pantalla (horizontal o vertical), la configuración de los controles en forma individual para cada jugador, la resistencia inicial de nuestra armadura (entre 25 y 200%), la selección de niveles (cualquiera de los 20 que hay en total), el límite de puntos por cada nivel y, lo que es más importante, activar o desactivar los tiros en la cabeza, para evitar que aquellos que optan por acobacharse con un rifle de francotirador en sus manos no nos hagan perder la paciencia.

En conclusión

Si bien su elevada dificultad puede resultar un problema, especialmente para aquellos que nunca jugaron al título anterior, estamos ante un excelente juego de acción que no por nada se está ganando una gran cantidad de fanáticos en todo el mundo.
Con muy buenos gráficos un buen diseño de niveles y un argumento lo suficientemente sólido como para mantenernos prendidos hasta el final, Syphon Filter 2 es una muy buena alternativa si lo que están buscando es acción a todo lo que da.
Pero como dije antes, recuerden que no se trata de un juego fácil. Les sugiero que por las dudas aprendan a ejercitar la paciencia, porque la van a necesitar.



Compañía / Distribución: Eidetic / 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com
Género: Arcade 3D



Lo Mejor: La estructura de las misiones

Lo Peor: Es mega-jodido y por momentos frustrante

83%



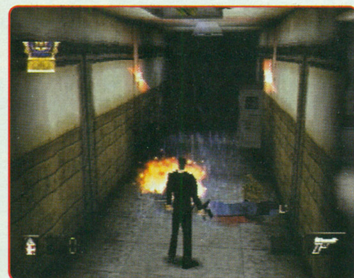
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Por Martín Varsano

Si había un juego que esperábamos impacientemente hace un buen rato, era la segunda aventura de John Mc Clane en la PlayStation, algo que los cerebros de Fox se empecinaron en llamar Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas. Volver a ponernos en la piel de este valeroso policía de Los Angeles era algo que sencillamente no podíamos dejar escapar.

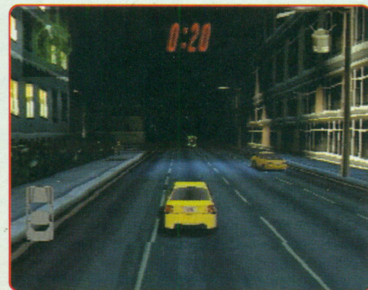
¿Las segundas partes siempre son buenas?

Este dicho, que es prácticamente imposible de aplicar exitosamente en el mundo del cine, encaja perfectamente en la mayoría de las secuelas en nuestro ámbito (llámese videojuegos). Déjenme explicarles un poco más a fondo el tema. ¿Cuándo vieron una película que tuviera el fatídico "2" al final del título que superara al original? Podemos contar este tipo de casos con los dedos de la mano, y aún así nos sobrarían el meñique y el pulgar. En el mundillo informático, esta ley se



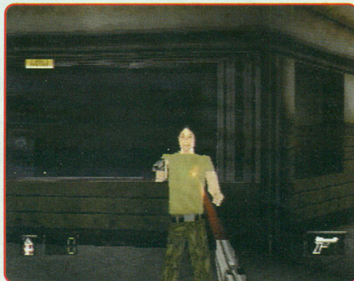
invierte, ya que en la mayoría de los casos las segundas partes superan ampliamente a su predecesor, gracias al avance de la tecnología y diferentes técnicas que permiten sacarle "jugo" a las consolas.
Como pueden notar, dije "la mayoría" y, para nuestra desgracia, Die Hard Trilogy 2 (DHT2) se las arregló para esquivar la teoría que casi nunca falla. El juego es similar al anterior, y esto no sería malo, si no fuera porque ya han pasado unos cuantos años desde que el original nos voló la cabeza. Imitando a la primera parte, este Viva Las Vegas también se divide en tres partes fácilmente reconocibles: Un arcade en tercera persona, el infaltable arcade 3D (que se beneficia enormemente si utilizamos una pistola) y la deplorable persecución de autitos, uno de los puntos más flojos del título. Veamos más en detalle estos modos de juego:





Imponiendo el orden

Antes que nada, vale la pena aclarar que DHT2 se puede jugar en modo arcade, eligiendo cuál de las tres actividades preferimos realizar, o en modo película, en el cual todos los estilos de juego están conectados con una historia que les da coherencia. En el último modo, la trama irá alternando las tres partes, por lo que no será extraño estar recorriendo los pasillos de un antro para luego enfrascarnos en un feroz tiroteo.
El primer modo de juego, el arcade en tercera persona, es idéntico al del juego anterior, en donde podremos recorrer diferentes lugares con una perspectiva ligeramente alejada de Mc Clane. Como es de esperarse, lo importante es eliminar a todo potencial enemigo y liberar a los posibles rehenes (recuerden que donde está John siempre hay terroristas con mala onda), buscando armamento más poderoso a medida que nos vamos internando en los pasillos. Aunque no difiere demasiado de lo que se podía ver en Die Hard Trilogy, sigue siendo bastante entretenido y para los menos persistentes la buena noticia es que resulta bastante más sencillo en lo que a dificultad se refiere.
El segundo modo de juego es sin duda el fuerte del título: Estamos hablando del arcade 3D, en el cual se puede utilizar una pistola de luz. La mecánica de juego es similar a tantos clásicos de la consola, en donde nuestros adversarios irán apareciendo en diferentes lugares de la pantalla, dándonos escasos segundos para eliminarnos antes de que abran fuego. No es la novedad, pero sin duda es lo más importante dentro de DHT2, ya que los poseedores de uno de estos periféricos tendrán la oportunidad de ponerlo en acción.
Por último (dejamos lo malo para el final), está el modo de persecución, que con solo verlo un par de minutos nos damos cuenta que no ha sido un avance, sino todo lo contrario. La física del auto es realmente ridícula, ni hablar del movimiento y los objetivos. Una verdadera lástima, ya que no es digno de los otros dos segmentos, pareciendo un bonus que realizó el hermano menor de alguno de los programadores. La ventaja del modo arcade es que, si deseamos, podemos saltear este desastre, pero los que se internen en el modo película van a tener que lidiar con esta pesadilla sacada del cerebro de Bruce Willis.
Para sintetizar, DHT2 no es el ejemplo cabal de cómo puede evolucionar un título a través de los años, pero para los que tengan una pistola tal vez sea una opción interesante. Y de yapa, pueden jugar al arcade en tercera persona, que zafa. Del auto, ni hablemos...



Compañía / Distribución: n-Space / Fox Interactive
Dirección de Internet: www.foxinteractive.com
Género: Arcade 3ra Persona / Arcade carreras / Arcade 3D (con pistola)



Lo Mejor: El arcade 3D con pistola

Lo Peor: El arcade de carreras

65%



Deception 3: Dark Delusion

Por Santiago Videla

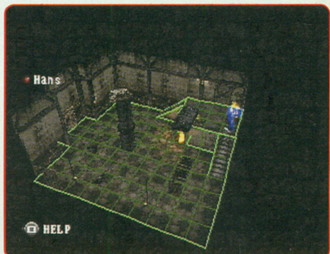
Sinceramente y teniendo en cuenta lo que fue la versión anterior de este juego, yo no daba ni dos centavos por esta tercera parte, pero lo cierto es que al poco tiempo de jugarlo me di cuenta que por suerte Tecmo se había puesto las pilas y las cosas habían cambiado bastante, al punto tal que terminó enganchándome como el mejor.

¡Cuidado con esa tram... paaaaa!

Si bien Deception 3 sigue manteniendo intacto el estilo tan particular que carateriza a esta serie, las mejoras que Tecmo implementó en este título por primera vez hacen que realmente valga la pena jugarlo largo y tendido.
La particularidad de este juego, reside en que la acción no se desarrolla de la misma forma que en cualquier otro arcade 3D, porque aquí no podemos atacar a nuestros enemigos en forma directa.
Nuestro personajes tiene una serie de poderes especiales que puede usar para poner trampas en los distintos sectores de cada escenario, que luego tendremos que activar en forma manual cada vez que los malos se pongan a tiro.
Aunque esto parezca bastante simple les aseguro que es más complejo de lo que se ve, porque tenemos una gran libertad para poner trampas casi en cualquier lugar y lo mejor es que podemos combinarlas entre sí para lograr efectos verdaderamente devastadores.
Un ejemplo de esto es que podemos poner una trampa para osos al final de una escalera, luego un lanzador de flechas en la pared más cercana y como broche dorado un péndulo con un hermoso martillo colgando del techo.
El resultado de esto será que si logramos atrapar a alguno de los que intentan eliminarnos con la trampa de oso luego será un blanco fácil para las flechas y por último se comerá un espectacular martillazo en la cara para luego rodar escalera abajo.



Además de las trampas que tendremos por defecto, también podremos ir consiguiendo objetos, amuletos, etc. con diferentes poderes, que al combinarlos con nuestras trampas nos darán nuevas y más poderosas versiones de cada una de ellas.
Gracias a la enorme variedad de trampas que hay a nuestra disposición, las cantidad de combinaciones es gigantesca y podremos usar nuestra creatividad para hacer casi cualquier cosa.
Además de las trampas que normalmente llevamos con nosotros, hay varios lugares en cada escenario en los que podremos activar otras trampas que están fijas, como pozos que se abren, escaleras que se convierten en rampa, puentes que se caen y un montón de cosas más, con lo que vamos a poder hacer combinaciones todavía más bizarras y mortales.
En cada misión, los escenarios están divididos en varios sectores, con diferentes trampas y obstáculos especiales para que podamos explorarlos hasta que encontremos el lugar ideal para empezar a prepararle una inolvidable bienvenida a nuestros incautos perseguidores.
Posiblemente esto les pueda llegar a parecer algo repetitivo, pero les aseguro que es extremadamente entretenido y cuando empiecen a probar nuevas combinaciones de trampas y consigan otras nuevas, se darán cuenta que difícilmente dos personas pueden jugar a este juego de la misma forma.







La serie se renueva... ¡ya era hora!

Gracias a la nueva tecnología usada por Tecmo en este título, los horribles y poco detallados modelos que quemaron mis ojos en la versión anterior han desaparecido, para dar lugar a unos nuevos modelos bastante bien logrados, que junto a una serie de texturas muy detalladas hacen que la calidad gráfica de Deception 3 sea muy buena.
A esto hay que agregarle que, además, el nivel de detalle en general es bastante elevado y a pesar de que por momentos el juego tiene alguna pérdida de velocidad, esto nunca llega a ser tan grave como para afectar la jugabilidad.

En definitiva

Deception 3 es una clara muestra de que cuando se hacen las cosas con las pilas puestas se pueden lograr muy buenos resultados, como los que se pueden ver aquí.
Con un estilo de juego poco convencional, diferentes y variados modos de juego, pero sobre todo muy adictivo, éste es un título ideal para cualquier aficionado a los juegos de acción que esté buscando algo diferente.
A pesar de tener un par de problemas con respecto al manejo de la cámara, este juego dispone de un par de comandos que ayudan a solucionar algunos de estos "baches", además hay que destacar que no podemos jugarlo con el control análogo de los pads "Dual Shock", pero de cualquier forma Deception 3 es una excelente opción para que tengan en cuenta a la hora de salir de compras.

Compañía / Distribución: Tecmo
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción / Arcades



Lo Mejor: Es muy adictivo

Lo Peor: El manejo de la cámara

87%



Fear Effect

Por Maximiliano Ferzzola

Y la Play puede morir tranquila... Fear Effect le garantiza el broche de oro que pocas consolas se han dado el lujo de lucir. La Play muere en la batalla, invicta. Siempre te recordaremos, oh querida PlayStation, por las eras de las eras. Amén... Crudas palabras, ¿verdad? Pocos queremos renunciar a la consola que más satisfacciones nos ha dado, pero yo prefiero recordarla así. Porque ahora que la Play está agonizante, sofocada por la sombra de su hermana mayor, la Play2, nos muestran el verdadero potencial de nuestra querida amiga. ¡Pero ya no hay tiempo! La Play se nos muere... le deben quedar unos cuantos meses de vida, eso seguro. Y sinceramente no creo que ningún título supere a este "Fear Effect" de Eidos y Kronos en ese corto lapso de tiempo. Por lo tanto, yo prefiero recordar a esta compañera de noches descafeinadas de esta manera, de la mejor manera, de la única manera que se puede recordar a algo tan querido como la PlayStation. De la manera "Fear Effect". Seguiré jugando los títulos que de acá en más sigan saliendo hasta el fatal desenlace, pero en lo que a mí respecta, Fear Effect fue el último título de la Play. Ojalá alguna compañía venga a cerrarme la boca y a seguir honrando la memoria de la Play, ojalá...

De Akiras, Resident Evils, Jackie Chanes Y Blades Runners

Porque Fear Effect combina lo mejor del anime futurista con lo mejor del terror visceral de los Resident Evil, apenas matizado con pizcas de las mejores coreografías del mitológico Jackie Chan. Con una excelente ambientación a lo Blade Runner y una acción digna de cualquier película de John Woo. Porque complace a quienes les guste disparar a troche y moche pero, aún así, sin dejar de satisfacer a aquellos que deseen ejercitar sus neuronas con los más creativos puzzles. Fear Effect es incatalogable. Es una aventura, pero también es un juego de acción. Es una película, pero que se puede jugar... Porque es más de lo mismo pero completamente diferente. Los personajes son animes para adultos. Los escenarios prerenderizados son similares a los de la saga Resident Evil, pero en Full Motion Video con un loop infinito que logra un dinamismo pocas veces visto. Los personajes pueden correr y disparar a la vez, pueden esquivar y caminar en silencio. Las largas e impecables secuencias nos introducen poco a poco en una historia pocas veces disfrutada. Increíble jugabilidad, adicción y diversión. Original al mango, con puzzles en tiempo real y de los ya clásicos... Gráficos impecables, sonidos estremecedores... En fin, ¿necesita algo más este juego para convertirse en un clásico?

La Delgada Línea Entre El Bien Y El Mal

En "Fear Effect" encarnamos a tres mercenarios con una misión no del todo noble. La hija de un importante millonario a desaparecido. Nosotros, como mercenarios,



vemos la oportunidad de hacernos unos pesos de tal desgracia por lo que nos proponemos llegar a la niña antes que su padre y luego cobrar recompensa. Pero poco a poco nos vamos adentrando en una de las tramas más oscuras de los últimos tiempos. Una trama de la que nos será imposible escapar. Y lo que comenzó como una misión rutinaria se transformará, poco a poco, en una pesadilla en la que para escapar con vida no nos debe importar mucho la de nuestros compañeros. Una misión cooperativa que al avanzar en la historia se transforma en un todos contra todos. Y donde el dinero vale más que una vida humana... o cientos.

Hana Tsu -Vachel, sirvió en el gobierno francés en el servicio de inteligencia; esta bella dama con una oscura historia tras su espalda, la más ágil y rápida, será uno de los tres mercenarios a comandar. Royce Glas, un duro, entrenado por la sección de misiones encubiertas del ejército de los Estados Unidos será otro. Y por último, Jakob "Deke" Decourt, lento pero extremadamente violento y fuerte. Tres especímenes dispuestos a lo que sea por unos cuantos dólares más. Violencia, traición, enigmáticos personajes, deformidades propias de la mente más perversa nos esperan en el indescriptible mundo de Fear Effect.

El Efecto Miedo

El clásico medidor de energía fue r eemplazado por algo nunca antes visto... el efecto miedo. En Fear Effect no tenemos que andar racionando ni los botiquines, ni los Sprays, ni nada, porque simplemente nuestros personajes, si se mueren, se mueren de miedo. El medidor de miedo



refleja los latidos de nuestro corazón. Cuando nos disparan, tocamos algo peligroso o estamos en situaciones de riesgo inminente nuestro corazón late más rápido y por lo tanto estamos más cerca de la muerte. Para "curarnos del espanto", o sea, ganar coraje, debemos, por ejemplo, resolver puzzles, terminar secuencias o escenarios, matar enemigos, agarrar objetos. Cualquier cosa que nos indique que somos capaces de terminar con vida esta misión. Algo que nos envalentone y nos muestre que no todo está perdido y que ellos no son tan duros ni invencibles como parecen.

¿Es una película?

La suavidad de las texturas. Las animaciones de los personajes que nos dejan con la boca abierta. Los backgrounds animados. Las escenas de video entre acciones. Los puzzles en tiempo real. La historia... Logran confundirnos... ¿es esto un juego o un anime de última generación? Tal vez las dos cosas. Fear Effect llega donde ningún videojuego ha llegado antes, fusiona dos artes



audiovisuales en perfecta armonía. El VideoJuego y el Anime. Me parecería raro después de jugar a Fear Effect mirar nuevamente Akira y no poder controlar los movimientos del motoquero futurista... ¿estamos ante la punta del iceberg de las películas del futuro? Sólo el tiempo lo dirá.

En resumen, Fear Effect es indescriptible. Yo que vos, me voy corriendo a comprarlo sin pensarlo dos veces. Es un clásico. Un golazo. Un juego que tenés que tener YA. Lo único que te recomendamos que más allá de vigilar las pulsaciones del personaje, vigiles las tuyas. No vaya a ser cosa que nos quedemos con un lector menos.

Compañía / Distribución: Kronos Digital Entertainment / Eidos
Dirección de Internet: www.eidosinteractive.com
Género: Aventura / Acción



Lo Mejor: Todo

Lo Peor: Algunos loops de los backgrounds están incompletos y producen un leve saltito cuando llegan al final... por decir algo.

96%



Pokémon Stadium



Por Maximiliano Peñalver

Pokémon es una manía que no parece tener ni fin ni límites. Con el reciente lanzamiento de las cartas "tipo Magic: The Gathering" en su versión Castellano -de las que pueden encontrar más información en Nuke, nuestra nueva revista dedicada al mundo del Comic, Anime, Manga y todas esas cosas raras que nos encantan- más su próxima conversión para Game Boy Color y las nuevas versiones Silver y Gold para este mismo aparatito, seguramente no va a hacer otra cosa que incrementar esta Pokéfiebre hasta límites inesperados.

Pero hoy tenemos en nuestras manos un nuevo producto Pokémon bastante particular: Pokémon Stadium. ¿Qué es exactamente este Pokémon Stadium? Bueno, primeramente es la conversión de la segunda parte de un juego del mismo nombre ya editado hace algún tiempo en Japón (o sea que para los ponjas éste vendría a ser el Pokémon Stadium 2) de lo que se podría decir que es el complemento ideal para todos los fanáticos de la versión de Game Boy de esta saga. ¿Por qué lo llamamos complemento? Porque, sinceramente, a no ser que poseamos el juego en su versión portátil, nos conozcamos todos y cada uno de los Pokémons de memoria y seamos realmente fanáticos de su sistema de lucha (por turnos), este juego no nos moverá un solo pelo de todo el cuerpo.

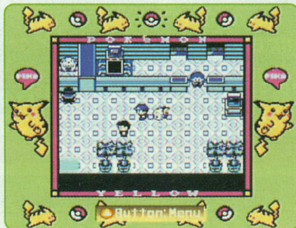
Ahora sí, si somos de aquellos que tenemos los 151 Pokémon en nuestro poder, estamos esperando las nuevas versiones comiéndonos las uñas, tenemos a todos nuestros bichejos premiados y con los "levels" por el techo, no puede haber mejor opción que comprar ya mismo este Pokémon Stadium y ver todo nuestro esfuerzo en una nueva dimensión (¡para ser más precisos, en 3D y a todo color!).



El Transfer Pack

Nintendo incluye en este paquete el Transfer Pack. Con este aparatito que se conecta al pad podemos colocar cualquiera de los tres juegos de Game Boy Color aparecidos hasta la fecha: Red, Blue y Yellow para jugarlos en nuestro televisor (¡un placer para nuestros ojos que por fin podrán descansar de fijar la vista en la pantalla del Game Boy tantas horas por día!), importar nuestros Pokémon al juego de Nintendo 64 para que combatan contra enemigos controlados por la computadora o contra otros Pokémon que cualquier amigo puede traer a nuestras casas e importarlos mediante el mismo sistema para darse palos en pantalla grande.

El juego incluye un solo Transfer Pack y, aunque se pueden ir intercambiando los cartuchos de Game Boy apagando la Nintendo, conviene conseguirse los



Transfer Packs adicionales según la cantidad de amigos que vengan a jugar (se puede participar de a cuatro en forma simultánea) que se venden por separado, si es que nos la vamos a pasar jugando, porque se puede volver tedioso el tema de tener que andar apagando cada dos minutos la Nintendo. Por otra parte, cabe aclarar que si no poseemos al menos un cartucho de cualquiera de los juegos de Pokémon (tanto Blue, Red o Yellow), ciertas opciones de Stadium no estarán habilitadas y, para ser sinceros, algunas de ellas son las más interesantes del pak.



Los modos de juego y los gráficos

El juego posee una gran variedad de modos, todos ellos explicados con gran lujo de detalle -como siempre en el caso de Nintendo- en el excelente manual que acompaña al cartucho. Entre los más interesantes, encontramos la posibilidad de competir como dijimos con nuestros Pokémons y los de nuestros amigos en 3D y con una calidad gráfica realmente sorprendente. Todos los personajes están trasladados de una magnifica manera al nuevo formato y es un lujo poder ver a "nuestros" monstruitos en otro formato que la chata apariencia que nos brindaba el Game Boy.

Básicamente, podemos entrar en siete zonas que a su vez se dividen en varias más.



Para empezar, y si estamos solos, podemos participar en el estadio, donde en cuatro copas diferentes (con restricciones para ciertos Pokémon, etc.) podremos demostrar quién es el mejor. Batalla libre -en la que pueden participar hasta cuatro jugadores humanos o controlados por la Nintendo- en donde vale todo. Un oscuro castillo en el que en nuestra escalada hacia la cima nos enfrentaremos a los líderes de los gimnasios de las versiones de Game Boy.

El laboratorio de Oak, en el que podremos exa-minar todos nuestro Pokémon, observarlos en 3D, ver sus estadísticas, canjear especímenes con nuestros amigos e incluso guardar ítems y Pokémon en cajas (al igual que en la versión de Game Boy).

También encontramos un lugar con 151 estatuas -en un principio todas vacías- en donde, a medida que se desarrollen campeonatos, aparecerán estatuas de los Pokémon galardonados. Hay un sector donde podremos acceder directamente -como ya dijimos- al juego de Pokémon que tengamos introducido en el Transfer Pack y jugarlo directamente en el TV y por último un "Club para Chicos", donde podremos participar de nueve mini-juegos, casi todos patéticos y que no tienen nada que ver con el espíritu del juego, que parecen ser la resaca de Mario Party 2.

En definitiva

Pokémon (¡¡cuántas veces escribí esta palabra durante la nota!?) Stadium es, como dijimos, el producto ideal para los fanáticos de la saga de juegos, y punto. Todos los demás salgan corriendo porque no van a ver nada positivo ni en los gráficos ni en los modos de juego, ni en nada. Si en todo caso quieren comenzar a ver de qué se trata toda esta manía, comiencen por las versiones portátiles, que son las ideales para emprender el largo y duro entrenamiento que los llevará a ser un maestro en esto de entrenar Pokémon.

Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Lucha entre Pokémons



Lo Mejor: Varios modos de juego. Los Pokémon en 3D

Lo Peor: Jugabilidad similar a la de Game Boy. Las secuencias de ataque podrían haber sido mejor realizadas

89%



Por Sebastián Riveros

Probablemente, hace unos meses el nombre "Verónica" no significaba demasiado para muchos de ustedes. Una antigua novia o alguna amiga o prima, tal vez, pero nada más. Capcom cambió eso para siempre con el anuncio de su Resident Evil: Code Veronica, sin duda uno de los títulos más esperados para la Dreamcast. Pero si la ansiedad los consume, Jaleco les trae una buena alternativa para pasar el rato.

El siglo 21 se nos viene encima (NO, todavía no empezó...) pero el mundo se cae a pedazos. Los países industrializados del hemisferio norte han dado la espalda a las empobrecidas naciones del sur, quienes, llenas de envidia, han iniciado salvajes actos de terrorismo contra las naciones boreales. Estas buscan protegerse formando una coalición, la NTA. El flamante portaaviones Heimdal tiene la misión de encontrar la base de la organización terrorista "Cruz del Sur" y destruirla, objetivo que llevan a cabo con gran precisión. Pero, al volver a puerto, nada, silencio de radio. Un equipo de la 3ra. división de fuerzas especiales ha sido enviado para investigar. Pero tampoco se recibe noticia de ellos. Jack Ingles, un miembro de las fuerzas especiales ha sido elegido para esclarecer la situación. Acompañando a Jack esta Jessifer Manning, miembro del Departamento de Información de la NTA.

El juego

Es imposible hablar de Carrier sin hacer algún tipo de mención a alguna de las encarnaciones de Resident Evil. El parecido entre ambos títulos es innegable. Sin embargo, Carrier es más que una mera copia de RE. Para empezar, el control de nuestro personaje tiene algunas ventajitas sobre RE. Jack puede cambiar de armas sin necesidad de entrar a ningún menú (aunque se puede hacer al estilo RE si gustan). También puede disparar hacia arriba o abajo en cualquier ángulo. Un indicador aparece sobre el objetivo al apuntar bien, lo cual nos ahorrará varias (preciosas, escasas) municiones. Estas municiones son para los diversos monstruos que pululan por el Heimdal. Jaleco decidió dejarle los zombies a Capcom. Las criaturas de Carrier tienen una naturaleza vegetal, cortesía de unas extrañas semillas encontradas en una isla del Pacífico y que mutaron a causa de una explosión en el Heimdal. Al principio, nuestros enemigos parecen zombies comunes y corrientes pero, al avanzar la mutación, se transformarán en criaturas mucho más peligrosas.



Otra ventaja es nuestro visor BEM-T3. Este maravilloso juguete nos permitirá, desde una perspectiva en primera persona, descubrir objetos ocultos en armarios y ver a través de algunas paredes. El virus mutagénico actúa con lentitud y el visor nos permitirá ver si estamos tratando con un humano normal o un ser infectado. El visor le agrega un nuevo elemento de tensión a un juego ya cargado de atmósfera. No podrán entrar a ninguna habitación sin observarla antes con el visor para evitar sorpresas desagradables. Los gráficos aprovechan muy bien el poder de la Dreamcast. Los escenarios fueron creados con un gran nivel de libertad. No sabemos cómo es un portaaviones por dentro, pero el Heimdal es similar a lo que imaginamos que debe ser. A lo largo de nuestra aventura, encontraremos unas consolas donde podremos salvar nuestro juego. Hay varias y podemos usarlas cuanto queramos. Hay varios puzzles, pero son bastante sencillos. Esto nos permite concentrarnos en el juego en sí, sin pasar horas buscando la llave perdida y recorriendo el portaaviones en círculos.



Los personajes están bien diseñados y animados, tal vez un poco rígidos para ciertos movimientos. Uno de los problemas de Carrier son las armas. Si bien no hay nada esencialmente malo en ellas, son solo cuatro. Y una es una soldadora. Es divertido usarla, pero la diversión acaba cuando los zombies o algún monstruo peor nos arrincona y comienza a mordernos sin que podamos defendernos. Es esencial ser ahorrativo con las municiones si queremos sobrevivir hasta el final. Desafortunadamente, Carrier fue desarrollado primero para el Japón. Esto trae el ya conocido problema de la traducción imprecisa del japonés original. Jack dice una oración corta pero sus labios continúan moviéndose sin emitir sonido alguno. Esto no sucede con frecuencia, aunque es molesto en ocasiones. No hubiese sido tan difícil adaptar un poco el guión para disimular este problema. Un momento tedioso es una de las cutscenes en que Jack nos pone a prueba para ver cuantas veces seguidas puede repetir la palabra "Coronel". Cinco en total. Jaleco debió darse cuenta que ciertos giros y usos comunes en el discurso japonés suenan bastante tontos en inglés. Además, la creatividad japonesa vuelve a ponernos a prueba con nombres como Jessifer (?!).



Hablando de Jessifer. Si terminamos la aventura con Jack, podremos jugar con ella unos niveles más. Su aventura no es tan larga como la de Jack pero vale la pena.

En Resumen

Carrier es el primer juego que Jaleco desarrolla para Dreamcast. A pesar de sus fallas, éste es un título muy entretenido y una buena alternativa mientras esperamos la llegada de Code Verónica. Quién sabe. Tal vez seamos testigos del nacimiento de una nueva saga en nuestra cruzada contra los zombies.

Compañía / Distribución: Jaleco
Dirección de Internet: www.jaleco.com
Género: Aventuras



Lo Mejor: Mejoras al sistema del RE. Buena historia

Lo Peor: Pocas armas y menos municiones

79%



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

Dolphin on line

Circula el rumor de que la futura super consola de Nintendo tendrá su propio juego multiplayer en Internet. Al parecer, los propietarios de una Dolphin podrían conectarse a la red de redes y participar en juegos multitudinarios, tal como la gente de Square promete con su Final Fantasy XI. Es obvio que Nintendo no quiere, ni puede, dejar de subirse al tren del progreso. El hombre detrás de este proyecto sería nada menos que Shigeru Miyamoto, creador de Zelda, entre otros éxitos, quien supuestamente trabaja en un juego secreto desde hace un par de meses.

La cosa es que cuando le preguntaron, Miyamoto miró para otro lado, pero dijo: "Estoy muy interesado en el juego on line, y entiendo completamente por qué la gente está tan entusiasmada. Pero ustedes saben cuál es el espíritu de Nintendo, el que siempre ha sido: NO hacer lo mismo que las otras compañías. Así que si llegamos a un punto en el que empecemos a conversar acerca de un juego on line, será porque tenemos algo original en mente, algo que nadie haya hecho antes."

O sea, deducimos, que el astuto Miyamoto sí está trabajando en algo por el estilo.

Juegos de PC a la Dreamcast...

Al parecer la conversión de un juego de PC a la exitosa plataforma no conlleva grandes esfuerzos de programación. Esto, que podría parecer una maravilla, en realidad es una mala noticia según los expertos de Sega. ¿Por qué? Porque si es tan sencillo portar un título de PC, entonces pronto los usuarios de Dreamcast van a quedar sepultados bajo una avalancha de juegos de dudosa calidad. Sega dice que si una compañía espera convertir un título de PC a Dreamcast, debería mejorarlo durante el proceso. Juegos como Worms Armageddon, Soul Reaver: Legacy of Kain y el próximo a salir Tomb Raider: The Last Revelation están perfectamente bien portados, pero no usarán las más amplias posibilidades de la consola. Sega teme que la reputación de Dreamcast sufra algún altibajo. ¿Al final, quién los entiende?

Problemas con la memory card de PlayStation2

Según pudo enterarse nuestro informante amarillo, que recorre incansablemente la red de redes buscando chimentos, se comentaba que las memory cards de PlayStation2 tenían problemas cuando se ponía el Ridge Racer V, y automáticamente se corrompían los drivers de DVD que contiene la tarjeta de memoria. "Esto es absolutamente falso", dijo un vocero de Sony. "La situación es la siguiente: hemos tenido algunos inconvenientes con la entrega de ciertas partes que componen la memory card, y esto ha traído como consecuencia que no podamos producir suficientes tarjetas de memoria para satisfacer la demanda. La situación es temporaria, y estamos haciendo todo lo posible para rectificarla rápidamente." Sony Computer Entertainment Inc. ha detenido temporariamente la venta de las memory cards como un periférico separado, pero la cadena se normalizará hacia fines de Marzo, y al parecer en 10 días las plantas continuarán fabricando estos periféricos en forma regular.

En la editorial estuvimos probando un poco la memory con el Ridge Racer y no tuvimos problemas. Sin embargo, al poco tiempo supimos que Sony había anunciado oficialmente que las memory cards de PS2 tienen un defecto. Hubo unas 340 quejas de compradores que denunciaron defectos en sus memory cards, tales como la desaparición de sus juegos salvados y un mal funcionamiento del soft reproductor de DVD. Sony trabaja para corregir estos problemas y anunció que los compradores pueden solicitar el reemplazo de sus memory cards defectuosas o de la consola entera si fuera necesario. Al parecer, en los primeros nueve días de venta de la PS2 en Japón hubo casi 14.000 llamadas telefónicas al servicio de soporte técnico de Sony. La compañía, en tanto, sigue negando que la fabricación de memory cards vaya a detenerse.

¿Siguen los problemas de retrocompatibilidad de la Play2?

Los rumores sobre el problema estuvieron yendo y viniendo durante meses. Al fin, con la llegada de una PlayStation2 a la Editorial, pudimos comprobar que los juegos hechos para la vieja y querida Play funcionan no sólo sin inconvenientes sino todavía mucho mejor (vean nuestra nota principal). Pero como los rumores seguían infiltrándose en la red, estuvimos investigando. El resultado: Sony admitió que debido a un pequeñísimo error hay unos 10 títulos que no funcionan en la nueva consola. Una cantidad ínfima, si tenemos en cuenta que los títulos para Play se cuentan por miles...

La X-Box de Microsoft llega para quedarse

¿Hasta dónde quieren llegar hoy? Tras casi seis meses de puro rumor, el hombre más rico del mundo, Bill Gates para los amigos, se sacó la careta y presentó oficialmente a su X-Box, la consola con la que el gigante de los sistemas operativos de PC piensa competir contra Sony, Nintendo y Sega. En la presentación se mostraron algunos demos de juegos en la enigmática consola con resultados absolutamente impresionantes pero, según dijeron los muchachos de Microsoft, no eran representativos ni siquiera de un 25% de las capacidades de la X-Box...

Por Santiago Videla y Máximo Frias

A partir de este número les vamos a ofrecer esta nueva sección en la que analizaremos desde los más conocidos periféricos hasta los aparatejos más bizarros que se le puedan agregar a una consola, junto con todas las novedades y curiosidades que aparezcan en lo que a equipos se refiere. Hechas las presentaciones correspondientes, vayamos a lo nuestro...

NEOGEO POCKET COLOR

Esta nueva consola de bolsillo de SNK ha pasado de ser un chiche novedoso para convertirse en un verdadero fenómeno allá en Japón, pero al mismo tiempo su popularidad en el resto del mundo está creciendo a pasos agigantados y ya han empezado a llegar las primeras unidades en nuestro país, así que aquí les vamos a contar todo lo que necesitan saber sobre esta interesante maquinita.

Sin lugar a dudas, la Neo Geo Pocket Color es uno de los más grandes aciertos de la compañía SNK desde el lanzamiento de la Neo Geo original (unos 10 años atrás), especialmente porque aporta cambios muy importantes en lo que se refiere a este tipo de consolas. A pesar de que las especificaciones y las primeras imágenes que se veían de sus juegos ya de por sí eran bastante alentadoras, les aseguro que verla funcionando es mucho más impresionante. Parece mentira que un aparato de estas características pueda hacer las cosas que hace, lo cual nos da la pauta que el futuro de este aparatito será muy prometedor.

Una nueva generación en consolas de bolsillo

Una de las características más importantes que posee la Neo Geo Pocket Color es que utiliza un microprocesador de 16 bits, que entre otras cosas le permite animar "Sprites" o gráficos más grandes con mayor facilidad que los que normalmente se ve en otras consolas de este tipo, dando como resultado juegos con un mayor nivel de detalle.

Por otro lado, esta consola tiene la capacidad de usar hasta 146 colores simultáneos en pantalla (de una paleta de 4096 colores) y gracias a eso la calidad de los gráficos que veremos en la mayoría de los juegos es más que excelente teniendo en cuenta las dimensiones de esta consola.

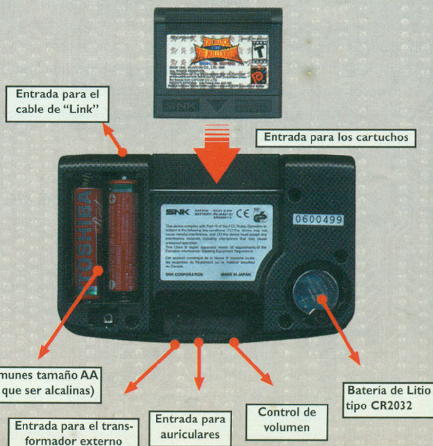
Otra característica importante de este aparato es que su diseño es más práctico y cómodo que el del Game Boy Color, especialmente en lo que se refiere al control, porque en lugar de tratarse de la clásica cruz, tiene una especie de joystick en miniatura que además es extremadamente sensible y preciso, ideal para los clásicos juegos de pelea del estilo de los King of Fighters o SNK vs Capcom, entre otros.

Su pantalla de cristal líquido de 45 x 48 milímetros tiene una resolución de 160 x 152 pixels (los pixels son de 0.3 x 0.3 mm) y la visibilidad es muy buena en todo momento, aunque con poca luz los colores pueden llegar a verse un poco apagados porque la pantalla no dispone de iluminación interna.



Al igual que en el Game Boy Color, esta consola nos permite usar un cable de "link", para conectar dos máquinas entre sí y poder jugar a varios juegos en modo "Multiplayer", pero en el caso de títulos como SNK vs Capcom, King of Fighters R2, SNK esto va un poco más allá, porque además de poder jugar de a dos o intercambiar información entre sí, ambos juegos nos dan la opción de usar un cable de "link" especial para conectarnos con la Dreamcast y pasar información de sus respectivas versiones en la máquina de Sega, para que de esa forma podamos mejorar nuestros personajes, habilitar opciones ocultas, etc.

En la imagen que sigue pueden ver la parte inferior de la consola, con la ubicación de todas las entradas para sus distintos periféricos.



Para los que están preocupados por el tema del consumo, les comento que esta pequeña Neo Geo puede llegar a funcionar alrededor de unas 40 horas con tan solo dos pilas alcalinas tamaño AA (las comunes), por otro lado, la batería de litio tipo CR2032, que viene incluida con el aparato (sirve para mantener los "Saves" de los distintos juegos), tiene una vida útil de más o menos un año.
Afortunadamente y para evitar que perdamos todos nuestros "Saves", cuando la batería de Litio se esté terminando, la consola nos avisará con un mensaje en pantalla para que podamos cambiarla a tiempo, eso sí, nunca saquen las pilas comunes y la batería de litio al mismo tiempo, porque si lo hacen... adiós saves.
En caso de que no quieran depender de las pilas, también es posible conseguir por separado un transformador con un adaptador especial, que les servirá para conectarla a la pared.
Como detalle adicional, esta consola también incluye una serie de funciones propias a las que podremos acceder en todo momento: calendario, reloj, alarma e incluso hasta un horóscopo, en caso de que quieran consultar a los astros y no tengan el diario a mano.
Hoy por hoy, la Neo Geo Pocket Color es la mejor alternativa para todos aquellos que estén buscando alguna consola portátil y además cuenta con una muy buena gama de juegos disponibles (más de 20), que está aumentando rápidamente. Hasta ahora éstos son los más recomendados:

Cardfighters Clash: SNK vs Capcom

Más que sospechosamente parecido a juegos de la línea de los Pokémon Blue, Red, Yellow, Gold y Silver, aunque no lo crean, hasta el momento este juego es uno de los títulos más exitosos de esta consola.
Cardfighters Clash es una especie de RPG en el que combatiremos usando las clásicas "Trading Cards" contra diversos oponentes y, a medida que vayamos ganando, iremos consiguiendo cartas con nuevos personajes de SNK o Capcom, para mejorar nuestra colección y tener un mazo cada vez más pulenta para enfrentar a los oponentes más calzados.
Este juego esta disponible en dos versiones (una con los personajes de Capcom y la otra con los de SNK) y además de los protagonistas, ambas versiones tienen una serie de cartas especiales que no encontraremos en la otra... digamos, como para currar un poco.
De cualquier forma, estamos ante un juego sumamente entretenido, que además es mucho más complejo de lo que parece y que además nos da la posibilidad de usar una opción para que por medio del cable de "Link" podamos jugar contra otra persona, o podamos intercambiar cartas y demás cosas.





93%

SNK vs Capcom: The Match of the Millenium

Este es uno de los juegos de pelea más esperados del año y lo más increíble del caso es que fue lanzado para esta máquina antes que en cualquier otra consola.
En esta versión de SNK vs Capcom los dibujos de los personajes tienen un estilo más caricaturesco bastante similar al de Pocket Fighters y esto posiblemente sea para mantener el nivel de detalle de los dibujos lo más elevado posible en relación con el tamaño de la pantalla.
Con una muy buena variedad de personajes tanto de SNK como de Capcom y (algunos ocultos por supuesto), este juego es sin duda el título más recomendable para todo poseedor de una de estas maquinitas.
En este juego encontrarán opciones para jugar con un sólo personaje, con en equipo de dos o con equipos de 3 luchadores al mejor estilo King of Fighters, por otro lado la variedad de modos de juego incluye opciones para conectarse con otra Neo Geo PC usando el cable de "Link", para que de ese modo podamos jugar de a dos.
Como si esto fuera poco, también tendremos la posibilidad de usar el cable de "Link" especial, para intercambiar información con la versión de Dreamcast de este mismo juego.
Además de los modos normales de juego, también existen otras modalidades como por ejemplo "Olympic" en la que debemos superar los records de 7 pruebas diferentes, o el modo "Entry", que nos permitirán mejorar las habilidades del personaje o el equipo que hayamos elegido.
En pocas palabras, si se deciden por este nuvo chiche de SNK, este título es una opción imperdible.



94%

King of Fighters R2

Tal y como era de esperarse, la Neo Geo PC también cuenta con su versión de la clásica serie de los KOF, hecha por la misma compañía.
Con gráficos muy parecidos a los de SNK vs Capcom, algunos personajes menos, pero con la misma jugabilidad que cualquiera de las versiones originales, este juego también es una excelente elección a tener en cuenta especialmente si son fanáticos de la serie.
KOF R2 también tiene opciones para jugar a través del cable de "Link" e incluso tiene opciones para intercambiar datos con la versión de Dreamcast de KOF Dreammatch 1999.
Este juego también tiene la suficiente variedad de opciones y personajes ocultos, como para que queden colgados por unas cuantas horas.



87%

VIRTUAL PISTOL

Una de las categorias que nunca fue bien aprovechada en las consolas fue la de los shooters. Es por eso que muchas empresas empezaron a vender distintos modelos de "GunCons" para poder avanzar un paso más hacia lo que son los videos originales.
Ya que son muchos los modelos que existen y los precios son variados, te vamos a comentar que tiene cada uno y si es indicado para vos.

Para todos los gustos

Si te vas a comprar una de estas pistolas es porque te gustan los arcades shooter, y si te gustan este tipo de juegos, necesitas comprarte una GunCon, un circulo vicisoso que deja en claro una cosa: "Solo para fanáticos".

Sin embargo, dada la variedad de modelos, existe la posibilidad de que te puedas comprar una pistola que no sea tan cara y que te sirva para jugar lo más bien sin ningún tipo de problema. probamos tres modelos y te los mostramos a continuación.

Los distintos modelos que se encuentran

La llamada "Virtual Pistol" es el modelo más caro. Es la más grande y está hecha de un plástico más pesado y firme. Es compatible tanto para PlayStation como para Saturn y se conecta en una forma similar en ambas consolas. El GunCon en sí, además del gatillo, posee un boton más que sirve para alguna acción especial (como tirar bombas) y otro para activar el AutoFire. Otro aspecto interesante que vale la pena mencionar es el hecho de que cada vez que disparamos, la corredera de la pistola retrocede con el fin de brindarnos una experiencia más realista.

El pack viene con una fuente a 220v (lo cual nos evita futuros inconvenientes con el tema "transformadores quemados"), el manual de instrucciones y un pedal que puede ser usado tanto para Time Crisis como para cualquier otro juego que utilice un botón extra.

Podrán pensar que por ser la más cara es la mejor y si es así, están equivocados. Su diferencia de precio con el modelo Phanter V (que veremos más adelante), no justifica las ventajas mencionadas con respecto a su aspecto material. Su precio ronda los $75.

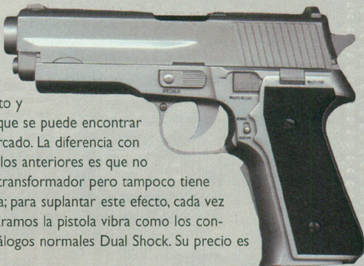
El modelo que le sigue en precio es el "Panther V".

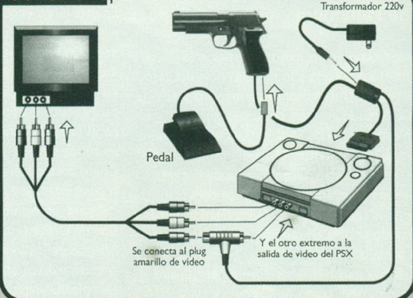
Este modelo tiene todas las caracteristicas antes mencionadas en la Virtual Pistol, solo que es un poco más chica y menos pesada.

El pack también viene con transformador, manual y un pedal. Sin embargo, una caracteristica extra que poseen los modelos Panther, es un botón extra que se encuentra debajo del gatillo en el caso de que no querramos utilizar el pedal. La Panther V es el modelo que recomendamos para todos aquellos que estén buscando una GunCon para su consola. Su precio es de $50 y tiene una excelente respuesta a la calibración.



Por último, si están buscando algo para salir del paso y simplemente poder jugar a los dos o tres juegos que tienen en su coleccion de shooters, el modelo Panther IV es lo más barato y decente que se puede encontrar en el mercado. La diferencia con los modelos anteriores es que no necesita transformador pero tampoco tiene corredera; para suplantar este efecto, cada vez que disparamos la pistola vibra como los controles análogos normales Dual Shock. Su precio es de $40.





En definitiva...

Un accesorio para poder jugar a los shooters como correspon-de. De los tres modelos que mostramos el Panther V resultó ser la ideal para fanáticos y mientras que la Panther IV puede ser considerada como la opción económica para todos aquellos que solo están buscando divertirse un rato con ciertos juegos de esta categoria. Con respecto a problemas de compatibilidad tampoco tienen que preocuparse ya que probamos los tres modelos en la recien llegada PS2 y todos andan de maravilla.

Panther IV	Virtual Pistol	Panther V
70%	80%	85%

beatmania CONTROLLER



Si jugaron alguna vez a cualquiera de los cinco Mix de Beatmania saben que realizar todas las combinaciones de teclas del juego con el pad Dual Shock es difícil, tirando a imposible. En el número pasado comentamos acerca de los "Beat-DJ", pero ahora llegó el momento de hablar del verdadero Beatmania Controller.

Sintiendo la música en los dedos

Se conecta como cualquier otro pad en el PSX, se cambia la configuración en las opciones y ya se está listo para empezar a jugar. El controlador posee, a la izquierda, las cinco teclas necesarias para acertarle a las notas, mientras que a la derecha se encuentra un disco para hacer scratching.

Aunque el pad facilita muchísimo el juego, la velocidad de algunas canciones hace a la necesidad de utilizar las dos manos en las teclas (una en las tres blancas y otra en las dos negras) y dejar el disco de scratch para casos de emergencia, así que no se confundan si piensan que es cuestión de agarrar el pad y empezar a hacer puntos; como todo, hay que adquirir práctica.

Una pregunta que seguramente se estarán haciendo es cuál es la diferencia con el Beat-DJ y la respuesta es simple: calidad. El Beat-DJ tiene una apariencia exactamente igual al pad original solo que después de mucho uso las teclas (especialmente las negras) dejan de tener la sensibilidad que tenían y se endurecen un poco los contactos. Otra diferencia es la textura del scratch: mientras que la del Beat-DJ es áspera, la del pad original tiene una superficie más similar a la de los discos de vinilo, lo que aumenta el realismo del juego.

El precio del pad original en USA es de $70, igual que el Beat-DJ en Argentina, así que por la diferencia de precio que se crea al importarlo, si sos un fanático de Beatmania, tanto el Beat-DJ como el pad original son el accesorio que estabas buscando.

En definitiva...

Otro accesorio para experimentar los juegos de la forma que han sido creados. El Beatmania Controller trae las teclas y el disco de scratching en la posición correcta para que tus canciones salgan mejor que nunca.

Aquellos que se pasaban horas enfrente del televisor tratando de pegarle a alguna nota con el Dual Shock y no pueden conseguir el pad original, el Beat-DJ sigue siendo una buena opción, ya que tienen que tener en cuenta que aunque los precios parezcan los mismos, si quieren comprar el pad original en USA van a tener que pagar como $30 más de envío.

90%

ダンスダンスレボリューション専用コントローラ
Dance Dance Revolution Controller

Para todos aquellos que pensaban que todo había sido inventado les presentamos al "Dance Dance Revolution Controller", un pad muy singular capaz de convertir en ridículo o "cool" (según como se mire) a cualquiera que lo use.

Show me your Moves!

Si Konami sacó sus respectivos pads para sus juegos Guitar Freaks y Beatmania, ¿porqué no iba a sacar uno para el DDR? Aunque en los arcades consiste de un panel para saltar sobre él, en PSX o Dreamcast el que nos ocupa hoy, consiste en una colchoneta que se apoya en el piso y con los pies descalzos deberemos ir siguiendo las indicaciones en pantalla tratando de que no se nos enreden las piernas.

Para poder usar correctamente el pad, lo primero que tenés que hacer es perder el miedo al ridículo. Te explico por qué. Fuimos varios los que lo probamos y la primera reacción siempre fue la misma: pararse en el medio y usar un solo pie para presionar las flechas. Para ser un buen jugador del DDR tenés que soltarte y empezar a mover las piernas con agilidad, sino vas muerto. Podes llegar a pasar las dos primeras canciones, pero de ahí en más, o transpirás la camiseta o es Game Over para vos. Como en toda la línea Bemani de juegos la dificultad es elevada y hasta es mucho más fácil controlarlo con el pad que con la colchoneta; sin embargo, si somos lo suficientemente caraduras, este controlador nos brinda una experiencia que aunque no es para todos, no siempre se logra en una simple consola. Su precio en USA es de aproximadamente $68.



En definitiva...

Como casi todos los productos de Konami y su serie Bemani, Dance Dance Revolution es un verdadero espectaculo y estas colchonetas pueden convertir el más aburrido de los cumpleaños o reunion familiar, en un descontrol total.

Aunque para los que esten un poco "duros" -quizas de estar mucho tiempo ante las compus o las PSX- les va a costar un poco acostumbrarse a estar a los saltos, por otra parte las canciones (entre las que se incluyen clasicos de los ´70 como That´s The Way I Like It- son super pegadizas por lo que engancharse con este Dance Dance Revolution es cuestion de segundos.

93%

Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera



- juguetes
- electrónica
- videos
- libros







Front Mission 3

Este espectacular juego de la gente de Square Soft, que prontamente hará su arribo al mercado americano (ya fue lanzado en Japón con críticas más que positivas), vendrá acompañado de una serie de figuras articuladas, que como pueden ver en la foto, van a dar que hablar ya que tienen un nivel de detalle realmente impresionante.

Los maníacos del cine

Esta serie, que supo hacer las delicias de los fans de la pantalla grande, regresó con su segunda edición, obviamente de la mano del capanga Todd McFarlane. En esta ocasión, con personajes como Ash, protagonista de "Noche Alucinante", y Brandon Lee, en su último papel para el cine: "The Crow", la película de 1994 en donde sufrió un misterioso accidente. Así y todo, aún sabiendo que el actor no estaba presente, la gente de McFarlane Toys se preocupó muchísimo por realizar una figura que hiciera honor a este singular personaje, por lo cual utilizaron toneladas de fotos de la filmación para que ningún detalle estuviera descuidado. Como pueden ver en la figura terminada, se hizo justicia.

Por otro lado (abajo de este texto, para ser correctos) la gente de Resaurus acaba de lanzar figuras de dos licencias muy importantes en el mundo de los videojuegos: Sonic y Street Fighter. El primero corresponde al último título para Dreamcast, Sonic Adventure, y la serie de Street Fighter es la segunda e incluye a personajes como Akuma, Chun Li, Sagat y Necro.



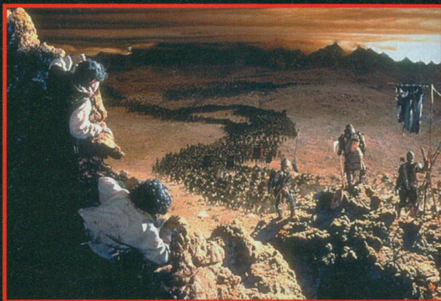


Por Martín Varsano

Lord of the Rings Trilogy

- **Director:** Peter Jackson
- **Edita:** New Line Cinema
- **Se estrena:** Diciembre 2001 (USA)

Un anillo para dominar a todos... Los que tuvieron la inmensa dicha de leer (seguramente más de una vez) la trilogía de El Señor de los Anillos, estarán temblando de la alegría sabiendo que por fin se hará justicia, y en el verano del 2001 podremos ver la primera película que la gente de New Line Cinema va a realizar sobre esta fantástica novela: The Fellowship of the Rings.



Uno de los primeros aspectos que realmente nos impresionó es que, al igual que las primeras dos películas de "Volver al Futuro", la trilogía de El Señor de los Anillos va a ser filmada íntegramente, permitiendo tener de esta forma una continuidad en las tres películas, que conoceremos seguramente a fines del 2001, y luego en el invierno y verano del 2002. Parece mucho tiempo, pero cuando se quieran dar cuenta estarán sentados cómodamente en la butaca de su cine favorito.

Aunque queda casi descartado que quede algún mortal que no conozca El Señor de los Anillos, por las dudas vamos a recordarles que es una trilogía de novelas fantásticas, escritas por J.R.R. Tolkien, quien es considerado en la actualidad como el padre de los relatos fantásticos. La historia es más o menos así: Un grupo de aventureros, integrado por humanos, hobbits, elfos y enanos, tienen que evitar que las fuerzas del mal (encarnadas en Sauron) posean un anillo mágico que aúna el poder máximo.

Por el momento se conocen pocos detalles de la producción, pero sabemos que se está filmando en Nueva Zelandia y que demorará 18 meses en completarse. Otro aspecto que llamó la atención es que para los roles de los hobbits y enanos no utilizarán actores de baja estatura, sino que serán alterados artificialmente con la magia de las computadoras.





El presupuesto total para la trilogía es de 190 millones de dólares, lo que lo convierte en uno de los proyectos más costosos en la historia del cine, sólo superado por gigantes como "Titanic"; aunque si tenemos en cuenta que esta cantidad de dinero es para realizar las tres películas, hace que el presupuesto para cada una sea aproximadamente de 63 millones, lo que no es demasiado para una trilogía de esta envergadura. Por ese motivo, no es de extrañarse que se vean muchas caras relativamente nuevas en los papeles principales. Lo único que esperamos es que el dinero recaiga en la producción y los vestuarios, como así también en los efectos especiales.

Lo mejor de todo es que sabemos que nos podemos quedar tranquilos con el guión, ya que las novelas han atrapado incansablemente a millones de jóvenes en todo el mundo a través de muchísimos años.

Sólo resta esperar 21 meses para que la gran aventura comience...

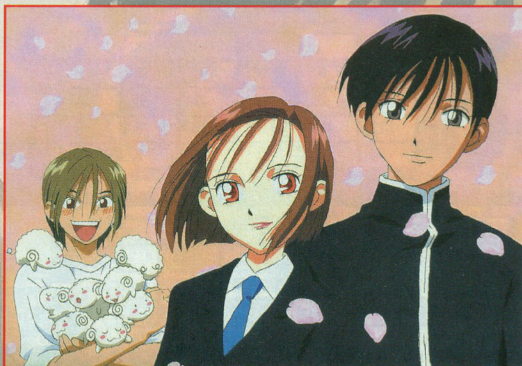
El reparto confirmado

Ian McKellen / Gandalf
Sean Astin / Samwise "Sam" Gamgee
Sean Bean / Boromir
Cate Blanchett / Galadriel
Orlando Bloom / Legolas
Billy Boyd / Peregrin "Pippin" Took
Kevin Conway / Theoden
Brad Dourif / Grima Wormtongue
Ethan Hawke / Faramir
Ian Holm / Bilbo Baggins
Christopher Lee / Saruman
Dominic Monaghan / Meriadoc
Viggo Mortensen / Aragorn
John Rhys-Davies / Gimli
Brian Sergent / Ted Sandyman
Andy Serkis / Gollum (voz)
Liv Tyler / Arwen
Elijah Wood / Frodo Baggins

Por Patricio Land

Kareshi kanojo no jijo

- **Productora** : *Gainax*
- **Dirección** : *Ideaki Anno - Basado en un manga de Masami Tsuda*



Luego del monumental éxito cosechado por la serie que volvió a poner al nombre de Gainax en el podio de los ganadores (nos referimos claro a Neon Génesis Evangelion), su director Ideaki Anno se tomó un buen tiempo para decidir cual iba a ser el próximo paso de la compañía, y concretamente en qué nueva serie de animé iba a echar mano.

Finalmente la decisión adoptada por Anno tomó tanto a los fanáticos como a sus pares por sorpresa y dejaba a la competencia boquiabierta, rompiendo las puntas de sus lápices sobre los tableros de dibujo.

En su momento de gloria Gainax dejaba los mecas sorprendentes, los combates encarnizados y la ira divina, para entrar de lleno en el campo de la comedia estudiantil, nada menos que con una obra que ya había entrado por la puerta grande en el mundo de los comics: Kareshi kanojo no Jijo (La situación de el y ella).

Debido a todo esto se pueden imaginar que las presiones estaban a la órden del día: Kare Kano (cómo llaman los fans a la serie) estaba basada en un manga dibujado por Masami Tusda, que en su primer año en el mercado tuvo que ser reeditado nueve veces - nueve veces ! - debido al éxito cosechado entre las chicas de secundaria del Japón.

Así, el 2 de octubre del '98 el país del sol naciente se paralizó de 18:30 a 19:00 para ver lo que le enfant terrible del animé se traía entre manos.

Tras el primer capítulo estalló la polémica y no faltaron las críticas, sobre todo por parte de los que esperaban un milagro y ardían en deseos de volver a ver los personajes de Eva en la pantalla nuevamente. El problema residia básicamente en que esta nueva serie de dibujos animados estaba concebida principalmente para chicas (igual que el manga) y no para fanáticos de la ciencia ficción u el belicismo a rajatablas.

Los amantes de las intrigas mesiánicas y los finales apocalípticos poco encontraban de atractivo en la historia de amor entre dos escolares y sus dramas del corazón.

Pero como era de esperarse tanto el argumento como el tratamiento gráfico de la serie llevaba el sello personal del director de Evangelion, y eso se notaba apenas comenzaba cada capítulo.

Pasado el tiempo la serie tuvo algunos tropiezos, hubo problemas con los patrocinadores y el propio Anno tuvo que alejarse del proyecto por el bien del mismo; sin embargo llegó a los planificados 26 episodios con un nivel de popularidad bastante alto.



Seguramente a esta altura se estarán preguntando de qué trata esta serie, y déjenme advertirles que si se imaginan una historia color de rosas con flores por todos lados y melosas cartitas de amor no están tan equivocados, pero por otro lado el argumento aporta nuevos y refrescantes ingredientes que hacen de este Kare Kano una serie más que poderosa.

La protagonista de la historia, Yukino Miyazawa, es la mejor estudiante del colegio, tiene las más altas calificaciones, te explica los casos de factoreo, es gentil, dulce y hermosa, y demás está decir que es la chupamedias number one de todos los profesores. Pero la magia se queda en la puerta del colegio, porque cuando llega a casa y se saca la pollera tableada se enfunda en un horrible jogging azul, usa lentes de contacto (porque no ve un pomo) y se la pasa estudiando como una obsesa. Sus hermanitos y padres no entienden como alguien puede ser tan delicada en la escuela y tan dejada en casa, donde siempre está de mal humor, es egoísta, no ayuda a nadie y odia a media humanidad.



En suma, Yukino es re-careta y lo único que le importa es el que dirán, hasta que un día llega un chaboncito y le mueve el piso. No porque le guste (bueno,al principio), sino porque la desplaza entre sus compañeros de colegio, Sochiro Arima, tal el nombre del protagonista, de buenas a primeras se saca las mejores notas, se gana la amistad de todo el mundo y en pocos días ya nadie se acuerda de Yukino.

Así que nuestra heroína se encierra en su pieza a planificar como destruír sistemáticamente al nuevo compañerito y recobrar la gloria pasada ... aunque sin darse cuenta se termina enganchando con el galancito, a pesar de que no se lo banca ni en figuritas.

En suma, un magnífico argumento, situaciones alucinantes, dos personajes hiper carismáticos y un toque apenas melodramático hacen de este Kare Kano una de las mejores (si no la mejor) de las creaciones de este género.

Esperemos que algún día podamos verla en las pantallas argentas porque les aseguro que su éxito está garantizado.

fear effect

Por Maximiliano Ferzzola

Todo comenzó como una misión fácil y muy redituable. Hana, Royce y Deke debían capturar a Wee Ming, la hija de Mr. Lam, un importante y millonario hombre de negocios de Hong Kong, para luego pedir una suculenta recompensa a cambio de ella. Pero todo se empezó a complicar cuando...

THE LAM BULDING [DISK #1]

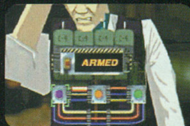
ENCONTRAR A JIN

...por alguna razón, Jin, nuestro contacto, no estaba esperándonos donde debería... ¡parece ser que no queda otra que entrar y averiguar dónde se metió este plomazo!

Una vez que la nave aterrice en la plataforma, llevá a Hana hasta el interruptor que acciona el ascensor. Dentro del edificio, luego de matar un par de guardias, vas a ver que hay una pequeña casilla a la que podés subir por medio de una escalera. Antes de hacerlo, mirá a través del vidrio y disparale. Entrá, usá la palanca y agarrá el FUSE. Ahora sí, subí la escalera y usá la manivela para matar al guardia. Agarrá la GATE KEY que deja éste al morir y usala en la reja cerrada. Al pasar, algunos guardias querrán despacharte, matalos y tomá la RED KEYCARD que deja uno de ellos al pasar al otro mundo. En la puerta con la consola roja usá la RED KEYCARD para entrar. Mirá por uno de los monitores y salí de la habitación por la otra puerta. Buscá la habitación que viste por el monitor para hacerte con la LOCKER KEY. Volvé a la habitación de los monitores y abrí el Locker con la llave que encontraste recién. Este Locker contiene una BLUE KEYCARD y una segunda pistola. ¡Ponete una en cada mano, que doblás el poder destructivo! Volvé donde encontraste la llave del Locker y ahora bajá la rampa. Buscá una caja de fusiles y usá el FUSE en ella. Ahora que arreglaste la electricidad, la sección de los nodos de poder por donde cruzaste antes estará activada. Memorizate la secuencia y cruzá. Pasando este inconveniente hay un ascensor, usalo. Al bajar al lado de los ventiladores hay una caja amarilla, fijate que hay dentro y agarrá el WIRE CUTTERS. Seguí el camino y al llegar a una puerta con una consola azul, usá la BLUE KEYCARD. Al entrar, y luego de una secuencia, tendremos que despachar a los malosos que capturaron al bueno de Jin. Una vez vaciado el cuarto de molestias, acercate a Jin y usá el WIRE CUTTERS en la bomba.



Para desarmar los explosivos desconectá los cables en la siguiente secuencia:
- Círculo del centro, cable rojo
- Círculo del centro, cable amarillo
- Círculo izquierdo, cable azul
- Círculo izquierdo, cable rojo
- Círculo derecho, cable amarillo
- Círculo derecho, cable azul



Al finalizar el puzzle, Hana agarra la bomba porque cree que le será de utilidad.

Luego de una secuencia donde Jin se manda un clavado impulsado por unas cuantas balas en su pecho. El jefe se escapa. Volvé por donde viniste y usá la bomba en la puerta cerrada al lado de la alambrada. Metete por ahí y, en la escena donde anteriormente bajaste por el ascensor, buscá una trampilla con una escalera que baja. Usá la escalera. Una vez abajo, luego de matar a unos tipejos, tomá nota de las letras japonesas en el cartel de neón verde que se puede ver mientras Hana camina por la cornisa. Luego mandate por el pasillo, pero antes armate con las armas más poderosas que tengas, porque estás por enfrentarte al primer jefe de Fear Effect.

La verdad que este tipo es bastante jodido de eliminar. El mejor truco es ponerse en alguna de las esquinas, haciendo roll (L2) lo que te hace invulnerable a los disparos, esperando que el tipo se ponga frente tuyo y te dispare. Cuando pare de tirar plomo para cargar, dejate de tanta vuelta y disparále con todo lo que tengas. Luego, cuando te esté por disparar de vuelta, movete hacia otra esquina, siempre haciendo rol. Y seguí así hasta que lo venzas.



Una vez que te encargués del molesto éste, andá y fijate qué estaba haciendo cuando entraste en la habitación. Oh, oh... otro puzzle. ¿Tomaste nota de las letras ponjas? No... bueno, andá a fijarte e ingresá la secuencia en esta consola. Luego de resolver el puzzle, Hana es apresada... y Royce se empieza a preocupar.

ESCAPAR DEL EDIFICIO

¡Todas las minas son iguales! -debe pensar Royce mientras espera en la plataforma de aterrizaje que vuelva Hana-. ¡Siempre hay que esperarlas para todo! Má síii... yo entro a buscarla...

Cuando trates de usar el botón para subir por el ascensor, una Rotoship sorpresivamente ataca a Royce. Fijate que en la secuencia del bombardeo uno de los misiles que dispara la nave le pega a algo que estaba tapando la escalera. Sin quemarte, cuando tengas el control del personaje, mandate por la escalera y subí.



Después de matar algunos chicos malos estarás nuevamente frente a la casilla a la que Hana dejó sin vidrio. Subí por la escalera ¡PERO NO HASTA LLEGAR AL TECHO! Quedate en la escalera, porque la Rotoship aparece y entra a disparar a lo loco. Tomale el tiempo y cuando creas que podés pasar, terminá de subir y mandate corriendo hacia el otro lado. Bajá por la otra escalera. Todo queda en ruinas. Entre los desechos, buscá la PIPE. Anda hasta el caldero y usá la PIPE en él. Luego alejate unos pasos y disparále. Mirá por el agujero que quedó para caer al vacío... El ruido de la caída de Royce entretiene al guardia que capturó a Hana. Este es el momento perfecto... Hana logra zafar pero se le cae el cuchillo en el medio de la habitación. Haciendo el rol, agarralo y matá al tipo con el rifle. Es similar al jefe pero esta vez lo tenés que tener bien cerca. Salí de esa habitación y andá por la cornisa, hasta llegar a la escalera que sube... ¡Oh, no... de vuelta nos capturan... !

Volvemos con Royce. El muchacho se salvó por poco, pero aquí está. Para pasar por los caños que se calientan, calculá el tiempo... cuando lo tengas claro, corré sin doblar, derecho nomás, hasta llegar a la válvula. Usala. Volvé al comienzo y cuando creas que es seguro mandate, pero ahora, en vez de seguir derecho, doblá para tu derecha. Cuando cambie la cámara y antes de que este caño se caliente, mandate para la saliente de la derecha. Y te recomendamos salvar el juego allí. Cuando el caño esté frío mandate nomás y pasá por la puerta. ¡Demonios! ¡Esta Rotoship es incansable!

Fijate que esta pantalla tiene dos cámaras. En cada una hay dos banderolas. Para desmantelar este molesto artefacto de una buena vez, hacé que se ponga frente a ellas y cuando se habilite la mira, dispará... Cuidado, porque solo una de las banderas de las dos en escena se desprende. Cuando hayas logrado un acierto, cambiá de cámara y repetí el procedimiento. Con dos banderas, este armatoste queda inutilizable.



Ok, al salir de está escena seguro te ubicás. Ya pasaste con Hana por acá. Andá hasta la trampilla con la escalera que baja, en la habitación del ascensor (vas a tener que despachar unos cuantos en el camino) y bajá sin miedo. Disfrutá de una escena de acción extrema en donde Royce le pasa una pistola a Hana y aparece un helicóptero. Mientras Royce se encarga de contener a los aguerridos soldados que intentan masacrarnos, Hana deberá encargarse del aparato volador.

Después de la secuencia, Hana aparece apuntando al helicóptero. Disparále pero, cuando veas que la ráfaga está por cambiar, corré a agarrar los cargadores. Si es necesario hacete algún rol para esquivar. Y volvé al punto original cuando termine de disparar para ese lado. Repetí esta secuencia hasta acabar con el coso volador éste.



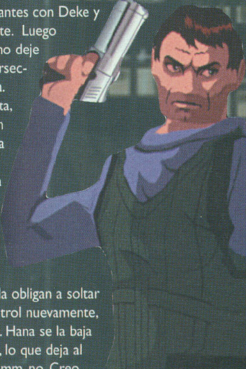
Pero la cosa no termina acá. Hana se sube al helicóptero y toma el control. Pero Royce se queda rezagado... vas a tener sólo unos segundos para correr hacia el otro lado de la plataforma y tirarte dentro del Helicóptero para escapar.

THE RIVER SETTLEMENT [DISK #2]

AGARRAR A WEE MING

Descifrando el disco de datos tenemos la localización de Wee Ming (la nenita que tenemos que rescatar). Junto con Deke (el tercer mercenario), Royce y Hana se van en bote hasta aquel lugar perdido, vaya uno a saber en qué lugar de nuestra querida tierra madre (jeje). Hana se está pegando un bañito (¡COMPETENCIA PARA LARA CROFT!) y todo parece tranquilo, hasta que....

...te quedás a solas con Hana, apenas vestida con una toallita... ¡HEY! ¡Despertate, baboso! Que unos tipos medio zombies te atacan con sus machetes. Matálos a todos y mandate para la derecha. Luego de una secuencia tomamos, por primera vez, el control de Deke. Cuando llegues a la división de caminos, agarrá por el de la derecha. Y cuando llegues a la cabaña mandate para adentro. Matá a los villeros muertos para, luego de una corta secuencia, tomar el control de Royce. Para pasar por las llamas con Royce, no tenés más que estudiar la secuencia y mandarte cuando estés seguro que no vas a quemar tu trasero, y luego de vuelta con Hana. Cuando elimines las molestias que te atacan, buscá la intersección donde estuviste antes con Deke y tomá para la derecha nuevamente. Luego matá a los zombies hasta que uno deje la PO MON KEY. Volvé a la intersección y mandate para la izquierda. Derecho te topás con una puerta, usá la PO MON KEY y entrá. En una nueva secuencia, una anciana te da su teoría de lo que está pasando en el pueblo. Terminada la secuencia armate de valor y salí fuera donde dos guardias esperan convertirte en cadáver. Más adelante, luego de matar tres soldados, en una secuencia, Hana es capturada y la obligan a soltar las armas. Cuando tengas el control nuevamente, andá al inventario y usá la toalla. Hana se la baja dejando al aire todos sus dones, lo que deja al soldado como... ¿atontado? Hmmm, no. Creo



que no es la palabra correcta. Pero Deke aparece de la nada y le quiebra el cuello a este calenturiento muchacho.



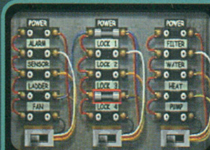
EL TREN

Ahora encarnamos al carismático Deke. Matá todo lo que veas, procurando abastecerte de municiones para cuando llegues al primer jefe de este nivel. Después de matar a los soldados que custodian la puerta del tren, metete y lo vas a conocer.

Ok, este tipo es durísimo de roer. Y más teniendo en cuenta que Deke no es muy ágil. El muchacho sale de atrás de unas cajas y nos dispara a mansalva. Esquivá sus ráfagas con el rol y disparále sólo cuando te habilite la mira... si no, seguro le terminés pegando a los explosivos que están a su lado. Es difícil... lo sé, pero ¿quién dijo que ser mercenario es para todos?



Después, frente a la puerta, donde cae un haz de luz, vas a ver una caja de fusiles y conexiones. Otro puzzle.



Primero que nada, apagá la corriente de las tres columnas de conexiones (con el interruptor de abajo). Después agarrá el fusil de la columna izquierda y ponelo en la conexión que dice "POWER" de la columna central. El otro fusil, el de la columna derecha, ponelo en la conexión que dice "LOCK 3" de la columna central. Ahora activá la corriente de las tres columnas, con los interruptores de abajo. Ok, ¿viste lo que pasó? Bueno, ahora apagá la corriente nuevamente y cambiá el fusil del "LOCK 3" al de "LADDER" de la columna izquierda. Accioná la corriente nuevamente. ¡Ya tenemos acceso a la escalera!

Una vez arriba tratá de no pisar los costados que te caes... cuidate de los monstruos feos que te atacan... y tratá de llegar al otro lado de la estructura. Luego de una secuencia, Royce es nuestro personaje. Matá a todos los zombies y metete en la entrada más cercana. Mata más zombies. Otra secuencia nos lleva hasta donde Hana tratá de sobrevivir solo armada con su cuchillo. Aquí vas a tener que usar las habilidades de desplazarse en silencio de los personajes (R2). Vas a ver dos soldados de espaldas. Acercate lo más posible a uno de ellos y apuñalálo por la espalda. Al morir éste deja un rifle. Rápido agarralo y matá al otro con este arma. Volvé a la cabaña donde está la vieja, salí por la otra puerta y andá hasta la cabaña donde encontraste la PO MON KEY. Matá a los zombies y agarrá la XI MON KEY. Con la llave en tu poder, volvé a la cabaña de la vieja y de ahí hasta donde empezaste con Hana en esta escena (en el tren) y seguí por el camino hasta llegar a una especie de puerto con dos cabañas. Usá la XI MON KEY en las puertas de las cabañas y matá todo lo que se te cruce hasta que un soldado, al morir, te deje la TRAIN KEY. Volvé al tren y usá la TRAIN KEY en la puerta del mismo. Acercate al panel de control y fijate como resolver este puzzle en el cuadradito.

En la primer fila de caracteres, poné: 4, N, 2, B. En la segunda, poné: 4, 2, 2, C. Y en la tercera y última: 8, 0, 0, 0.



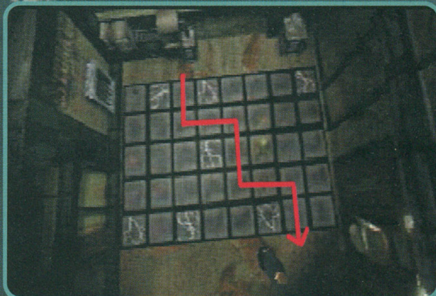
Después de una secuencia, tomás control de Deke, quien luego de matar unos soldados deberá escapar de una violenta explosión... Otra secuencia y ahora Royce entra en acción. Andá por las ruinas del tren matando soldados, y cuidando que ellos no te maten a vos, hasta llegar a un descampado lleno de uniformados con un camión en el lateral derecho. Matalos a todos y agarrá las TRUCK KEYS que uno deja al morir. Usá las TRUCK KEYS en el camión.

Una secuencia nos muestra que dentro del camión Wee Ming nos espera. Nos dice que si la llevamos hasta el burdel de Madam Chen se entregará sin problemas luego de hablar con la propietaria de tan respetado establecimiento. ¿Nos queda otra?

MADAM CHEN'S BROTHEL [DISK #3]

Royce acompaña a Wee Ming dentro del burdel mientras Hana y Deke esperan fuera. Lamentablemente, Royce es apresado. Lo encierran en un cuarto cerrado herméticamente, bastante oscuro y, para colmo, desarmado. ¿Problemas? No, muchachos... los problemas recién comienzan.

Lo primero que tenés que hacer es agarrar el COCKING OIL y, después, el VASE. Este último, al caer, llama la atención del guardia. Fijate que en el suelo hay unos círculos y, en medio, un cuadrado. Usá el COCKING OIL en ese cuadrado y cuando entre el guardia engañalo para que pise ese spot en el suelo. El tipo se cae y nos deja su pistola. Salí de la habitación y avanzá hasta que una secuencia nos dé el mando de Deke, quien deberá atravesar un techo bastante frágil. Fijate cuál camino seguir en el gráfico aparte.



Volvemos a Royce, quien, usando el botón R2 para caminar en silencio, deberá atravesar tres cuartos sin alertar a los cocineros de su presencia.

Cuando lo logres, parate frente a la alarma contra incendios, que Royce la accionará. Después matá a todos y buscá la secuencia en la que Royce se encuentra con Hana y cambiamos el mando.

Ahora con Hana, mandate para la cocina y fijate que, por ahí, hay una puerta con una ventanita, que cuando tratamos de abrirla un tipo del otro lado nos dice que no. Ok, frente a esta puerta hay otra que conecta a un cambiador. Usá el cambiador para vestir a Hana de prostituta (cuando Hana está vestida de ramera nadie nos dispara. Esto, siempre y cuando, no estemos empuñando ningún arma). Ahora sí, nos dejan pasar por la puerta con la ventanita. Seguí por el corredor hasta que en una de las habitaciones encuentres a Deke. Termina la secuencia y estamos al mando de Deke, el más fofo de los mercenarios. Fijate en la tele los movimientos de la minita. Acordátelos... En una de las habitaciones que se conectan al pasillo vas a encontrar una moneda. Cuando la encuentres, volvé a revisar las habitaciones hasta que encuentres en una un Gabinete de esos para las funciones de títeres. Usá la moneda en el gabinete. ¿Recordás los movimientos de la mina que bailaba en el video? ¿No... ? ¡Y eso que te dije que lo memorizaras! Bueh... fijate la secuencia en el cuadrito de abajo.



Seleccioná los botones en este orden:
- Columna derecha al fondo
- Columna izquierda al medio
- Columna derecha arriba
- Columna derecha al medio
- Columna izquierda al fondo

¡Una entrada secreta! Vamo' pa' adentro. Vas a tener que encontrar la llave del ascensor para poder acceder al sótano. Cuando estés abajo Agarrá la WRENCH y andá a la sala del ascensor. A la derecha hay una escalera. Bajá y entrá por la puerta que se deja ver. Matá a los guardias y usá la WRENCH en los caños que escupan vapor. Agarrá la MADAM ROOM KEY. Subite al ascensor y, una vez arriba, volvé a la sala principal de este piso. Usá la MADAM ROOM KEY en la puerta con los arbolitos. Tras una secuencia, Royce está en el medio de un tiroteo... ¡MATALOS A TODOS! (-Claaaarooooo, como si fuera así de fácil -dirás vos... lo siento viejo, estás solo) y luego andá donde está la puerta con la ventanita, a la cual ahora podés abrir. Subí las escaleras y matá a todos los guardias hasta que uno deje la LOUNGE KEY. Buscá una puerta violetita y usá la susodicha llave en ella. Después de matar a unos cuantos tipos, mandate por la puerta de la derecha. Una chica de la calle ofrece su mercadería para que no le hagamos nada. Hmmmm... me suena a trampa. Royce no es tan apuesto. ¡Claro! Hay un maloso debajo de la cama... para matar a este muchacho seguí los pasos que te dimos cuando te encontraste a ese jefe en el vagón del tren. Es muy similar, salvo que acá los explosivos se reemplazan por una linda dama; un punto rojo nos marca por cuál lado saldrá el tipo y, por supuesto, es más difícil. Cuatro disparos en su blanco y listo el pollo. Luego viene una escenita en donde Royce rebaja unos tres kilos sin proponérselo. Cortesía de Mr. Lam.

Volvemos con Hana (quien, por suerte, sigue vestida de prosti). En los cuartos adyacentes al pasillo tenés que encontrar un WHITE VASE y la LOUNGE KEY. Andá, con la llave en tu poder, hacia la puerta violetita que pasamos antes con Royce. Luego, cruzá el Lounge y, cuando la cámara te muestre dos puertas, mandate por la izquierda. Seguí el camino hasta llegar a una fuente: en ella encontrarás unas flores muy útiles más adelante. Volviendo por el corredor, matá a los guardias; uno de ellos te deja la OFFICE KEY. Volvé al Lounge y ahora usá la OFFICE KEY para entrar en la puerta de la derecha. Subí al ascensor (ya pasaste por acá con Deke) y andá a la sala principal. Entrá por las puertas dobles donde un BLACK VASE te está esperando. Para abrir la puerta que conecta a la habitación de Madam Chen (la de los arbolitos) usá un jarrón (VASE) en una de las columnas. It´s puzzle time! Este es simple. El jarrón negro va a la derecha y el blanco a la izquierda. En el negro poné una WILTED CALLA LILY y en el blanco una FRESH SUNFLOWER. ¡Listo! Entrás y te enterás del trágico presente de tu situación. Deke muerto, Royce desaparecido, las muchachas del burdel se transforman en demonios y Madam Chen en un Megademonio. ¿Qué más querés?



¿Te acordás donde Hana se puso el disfraz de chica alegre? Bueno, vas a tener que volver ahí. Cambiate y agarrá la MEAT LOCKER KEY. Está llave la tenés que usar en una puerta cerrada que está apenas salís del cuarto. Royce parece muerto. ¿Sola contra el mundo? Buscá, a la derecha, una puerta para salir de este refrigerador. Preparate a enfrentar a Demon Chen.

Para matar a Demon Chen tenés que despachar a las demonias. Las cuales, al morir, dejan un papelito. Este papelito lo tenés que usar en el fuego donde se apoya Demon Chen. Cuando Demon Chen quede desprotegida disparale con todo lo que tengas. ¿Parece fácil? Bueno, ¡NO LO ES!, porque mientras tanto tenés que proteger a Wee Ming de los ataques de las demonias.



Y ahora, te vas al infierno... no, che... no te enojes. No es un insulto... ¡realmente te vas al infierno!

HELL [DISK #4]

Antes de comenzar con este nivel, cabe destacar que aquí los enemigos al morir dejan municiones que no podés utilizar hasta que no las quemes en algún fueguito. Suena raro... pero así es el infierno. Al comenzar, Hana está sobre unas plataformas que aparecen y desaparecen. Memorizá la secuencia y cruzá según convenga. Más adelante, llegás a una zona con cabañas. Ahí doblá para la derecha y mandate hasta llegar a un puente. Cruzalo y seguí el camino que se aleja de la cámara. Unos monjes demonios van a salir a tu encuentro. Una vez que los despaches a todos, queda en el suelo el PAPER GATE. Volvé a la zona de las cabañas cruzando el puente y, ahora sí, seguí por el camino de la izquierda. Vas a ver un rayo caer y encender una fogata. Usá el PAPER GATE en el fuego (junto con las municiones que hayas acumulado). Vas a ver, en una secuencia, una puerta que se abre a lo lejos. Volvé donde batallaste con los monjes demonios, cruzando el puente, y seguí por el camino. Entrá por la puerta incendiada. Dentro, Demon Chen te va a dar una muñeca. Salí de esa cueva y volvé donde las escaleras. Esta vez no las cruces, seguí el camino. Vas a encontrar una cabaña con una pequeña niña dentro. Dale la muñeca y fijate quién resulta ser. Al terminar la secuencia, al lado de la nena vas a encontrar un puzzle. Fijate en el cuadrito cómo resolverlo.

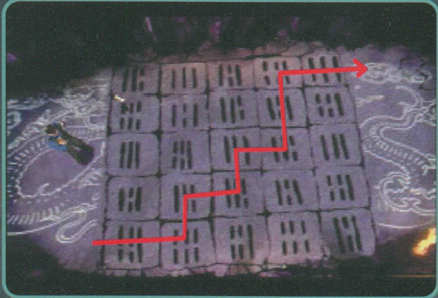




Ok, en la primera parte de este puzzle, ubicá debajo del 5 las cinco rayitas y apretá X. Luego ubicá la rayita sola y apretá X. Una secuencia te saca del puzzle, volvé a entrar. Ahora debajo del 18, pone las rayitas en este orden: 2, 5 y 5, apretando X cada vez que ponés una. Otra secuencia te saca, volvé a entrar. Ahora debajo del 35, poné: 1 y 5, sin olvidarte de apretar X. De vuelta una secuencia y de vuelta debemos entrar al puzzle. Debajo del 88, ubicá: 4, 4, 3 y 2.
¡Listo! Agarrá el STONE SCROLL.

Volvé a la caverna donde Demon Chen espera el STONE SCROLL. ¡La maldita nos traiciona! Matá a los monjes demonios y agarrá la TREE BRANCH que uno de ellos te deja. Volvé donde el fuego, cruzando el puente, y usá la TREE BRANCH en él. Con este objeto tenés que iluminar tres antorchas apagadas que hay en el nivel para que esa puerta que tantas veces cruzaste se abra de una buena vez. Entrá y un fantasma te da la STONE TREE HALF y la PAPER GATE KEY. Quemá la PAPER GATE KEY en el fuego y andá a buscar la llave donde se materialice. Andá para la cabaña donde estaba la pequeña pero, en vez de entrar, pegale derecho hasta llegar a una gran puerta. Usá la GATE KEY para abrirla.

Hmmmm... al parecer Royce tiene más vidas que un gato. Así y todo, con un brazo cercenado, el chabón se las ingenia para bajar al mismísimo infierno. Caminando por ahí... ¡Hey! ¡Ése no es Deke? ¡Seguilo! Al llegar a una puerta con extrañas letras, metete por ahí. Seguí el camino hasta llegar a una sala con la MOON KEY. Agarrala y volvé todo para atrás hasta llegar a la caverna del dragón. Ahí, usá la MOON KEY para abrir la otra puerta que está cerrada. Seguí a Deke... hmmm... ¿no nos estará llevando a una trampa? Naaahhh, es nuestro amigo. Buscá unas enredaderas por las que bajar y mandate nomás. Abajo, entre dos estatuas dragones, flota la SUN KEY, agarrala. Y si querés una pista para el siguiente puzzle hablá con los bichos estatuas. Seguí derecho hasta las enredaderas que suben. ¡Subilas sin miedo, que lo peor está por venir! Seguí hasta encontrar otras enredaderas descendentes y, por supuesto, bajá. Si la tenés reclara, mirá el espejo y resolvé este enigma por tu cuenta. Si no, mirá el cuadrito de abajo en el que te informamos como cruzar el puente sin morir.



Cuando logres cruzar al otro lado, buscá la STONE SWORD. Volvé toooooodo el camino hasta la caverna del principio, ésa que tiene el dragón pidiendo por una STONE SWORD. Si querés, de paso, podes usar la SUN KEY en la puerta al lado de aquélla en la que usaste la MOON KEY. Usá la STONE SWORD en el dragón mencionado con anterioridad y mandate por la abertura una vez terminada la secuencia. Seguí por el corredor hasta encontrarte con Demon Deke.

Matar a Deke no es un gran dolor de cabeza. Tenés que memorizar la secuencia que usa cuando hace desaparecer los bloques, y dispararle cuando aparece. El muchacho, a medida que lo herimos, va cambiando de ataques, pero siempre en secuencia. No hay drama, ¿no?



Volvemos a controlar a Hana. Mandate derecho por el caminito hasta entrar a un templo. Ahí aparece otro fantasma, que te entrega la segunda mitad del STONE TREE. Cuando la secuencia termine, agarrá el CRANK y volvé hasta el fuego concebido por el rayo. Al lado del fuego hay un aljibe, usá el CRANK en él y agarrá el STONE EYE. Royce sale del pozo como puede... Seguí con Hana por el camino y observá la secuencia. Las cosas se están calentando un poquito, ¿no? Al volver, Royce está rodeado de monjes demonios. Nada podés hacer para escapar. Aguantá hasta que Mr. Lam venga a echarte un "manita" Luego de esta secuencia, bastante truculenta e irónica por cierto, volvés a tomar el control de Hana. Pegale derecho, cruzá por el delgado puente y... ¡oh no! Otro puzzle...

Acá cada una de las opciones de abajo representa un ítem importante de tu inventorio. ¿Te acordás dónde lo encontraste? Al STONE SCROLL ponelo en la locación que esta más arriba de todas, casi en el medio del mapa. Al STONE EYE ponelo en el dibujito del aljibe. La parte izquierda del STONE WILLOW va en el cuadrado que parece una carpa, a la izquierda del mapa. Y la última mitad del STONE WILLOW va en el cuadrado de las tres velitas, abajo a la derecha.



¡Y de acá al último gran puzzle del juego!

En este cuarto, lo primero que tenés que hacer es quemar la PAPER DOLL en el horno. Después fijate que, arriba del horno, cada uno de los ítems importantes de nuestro inventario está representado por un símbolo. Buscá, dentro de los símbolos que están desparramados por toda la habitación, el ítem que le corresponde. Y usálo según ese criterio.



Y, resuelto este puzzle, señores y señoras, con ustedes el mismísimo REY DE LOS INFIERNOS, que en realidad es.... hmmmm, no. No te voy a develar quién es. Vas a tener que llegar vos, ¡JA! Al final de la secuencia se nos permite elegir quién tiene razón. Hana, que quiere ayudar a Wee Ming, o Royce, quien lo único que quiere es venganza. ¡De vos depende a quién elegir!

Nota: Si jugaste el juego en difícil se te habilita una nueva opción: los dos tienen razón y ninguno muere. Pero el escenario de combate es el de Hana



FINAL HANA

Para acabar con este último jefe, matá a los Imps que te atacan esquivando los mortíferos rayos que escupe el demonio. Muy de vez en cuando, una vez muerto un Imp te deja un PAPER MONEY, el cuál tenés que quemar en alguna de las antorchas de los costados. ¡Quemá unos cuantos papeles y ACABASTE EL FEAR EFFECT!





FINAL ROYCE

Para acabar con Demon Wee Ming, disparáles a los bichos que ella te dispara. Cuando te dispare dos al mismo tiempo, queda vulnerable. ¡Llenála de plomo para ver un final a lo Royce!





Consejos para no morir del julepe

- Salvá el juego cada vez que puedas. Ahorrate tener que repetir escenas.
- Es mejor entrar en una habitación con una o dos armas en las manos y en silencio (R2)
- Guardá las municiones y armas más potentes para los jefes finales. Creénos, las vas a necesitar.



- Familiarizate bien con todas las funciones del control antes de entrar de lleno al juego, la curva de aprendizaje es de unos 20 minutos para agarrarle bien la mano. Practicá y te vas a evitar muchas frustraciones.
- Usá al máximo las características de cada uno de los personajes. Recordá que Hana es rápida pero débil, Royce es el más balanceado y Deke es torpe y lerdo pero poderoso.
- Es recomendable que antes de empezar entrés a OPTIONS y pongas el subtitulado. La historia es genial y así es más fácil de seguir.



¡NO TENGAS MIEDO....! NEXT LEVEL AL RESCATE

Ok... ¿Así que estás en el medio de una batalla campal, sin municiones, con mucho miedo y por más que has intentado e intentado pasar te ha sido imposible? ¿O es que no podés pasar algún jefe? ¿O simplemente te da pereza jugar el juego como se debe? Sea cuál sea tu problema, querido lector, Next Level te lo soluciona con estos increíbles truquillos.



Entrá a OPTIONS y de ahí a CREDITS. En la pantalla de créditos, ingresá las siguientes secuencias de botoncillos.

Energía Infinita: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

Munición al máximo: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲.

Muerte instantanea con todas las armas: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.

Solución instantanea de puzzles: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑.

- **Códigos para GameShark**

Munición infinita	80077810 0001
Energía infinita	80077810 0002
Energía y Munición infinita	80077810 0003
Muerte instantánea con todas las armas	80077810 0004

PlayStation

Die Hard Trilogy 2

Selección de nivel y todas las FMV
En el menú principal, presionen **L1** (2), ●, ●, ■, ■. Con este truco entran al menú de debug en el cual podrán ver todas las secuencias FMV y elegir el nivel de juego. Si quieren ver algo gracioso, en el "Bonus Level" de la parte 1 se convierten en una rata que elimina ratas terroristas, en la parte 2 (la de la mira) juegan un nivel repleto de mimos y botones asesinos y en la parte del coche su vehículo se convertirá en una especie de Podracer de Star Wars.

Vista en primera persona
Pongan el juego en pausa y apreten: ●, ●, ▲, ▲, ■, ■ en el modo arcade. Si lo hicieron correctamente, la pantalla parpadeará y el cartel "Cheat Enabled" aparecerá en pantalla.

Auto recarga
Pongan el juego en pausa y apreten: ■, ■, ▲, ▲, ●, ● en el modo arcade. Si lo hicieron correctamente, la pantalla parpadeará y el cartel "Cheat Enabled" aparecerá en pantalla.

Modo cámara lenta
Pongan el juego en pausa y apreten: ▲, **L1**, ▲, **L1**, ▲, **L1** en el modo arcade. Si lo hicieron correctamente, la pantalla parpadeará y el cartel "Cheat Enabled" aparecerá en pantalla.

ECW Hardcore Revolution

Jugar como Joey Styles
Ganen el cinturón Acclaim en modo carrera.

Jugar como Joel Gertner
Ganen el cinturón Acclaim en modo carrera.

Jugar como Tommy Rich
Ganen el cinturón ECW World TV en modo carrera.

Jugar como Cyrus The Virus
Ganen el cinturón ECW World TV en modo carrera.

Jugar como Taz
Ganen el cinturón ECW World Heavyweight en modo carrera.

Jugar como Louie Spicolli
Ganen el cinturón ECW World Heavyweight en modo carrera.

Jugar como Beulah McGillicutty
Ganen el cinturón ECW World Heavyweight en modo carrera.

Jugar como Bill Alfonso
Completen el modo torneo con Rob Van Dam.

Jugar como Judge Jeff Jones
Completen el modo torneo con Mike Awesome.

Cambiar Cabezas (aleatorio)
Completen el modo torneo con Louie Spicolli.

Modo Cabezas Grandes
Completen el modo torneo con Rhino.

Modo Cabezas Pequeñas
Completen el modo torneo con Roadkill.

Jugadores sin cabezas
Completen el modo torneo con Taz.

Manos grandes
Completen el modo torneo con Jason.

Pies grandes
Completen el modo torneo con Balls Mahoney.

Modo Gordos
Completen el modo torneo con Spike Dudley.

Modo Ahorcado
Completen el modo torneo con Sal E. Graziano.

Modo Ego
Completen el modo torneo con Chris Chetti.

Texturas especiales
Completen el modo torneo con Tommy Dreamer.

Vestimentas Alternativas
En la pantalla de selección de personaje, mantengan apretado L1, L2, o R2 mientras eligen a un luchador.

Personaje Aleatorio
En la pantalla de selección de personaje, apreten R1.

Puzzle Bobble 4X

Mundo extra
En la pantalla principal apreten: ▲, ←, →, ←, ▲. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido y una pequeña cara aparecerá al pie de la pantalla.

Syphon Filter 2

Modo experto
En la pantalla principal, "marquen" la opción "One Player" y mantengan apretado ↑ + **L1** + **R2** + **Select** + ● + ✖ + ■ (simultáneamente).

LeMans 24 Hours

Todos los coches y pistas
Usen "TATOO" como nombre para habilitar todos los coches y pistas en el modo "quick race".

Prototipo Audi 1999
Usen "MAYOU" como nombre. Una carrera comenzará inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar ese coche en las demás pistas.

Toyota 1999
Usen "PINOU" como nombre. Una carrera comenzará inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar ese coche en las demás pistas.

BMW 1999
Usá "POHLIN" como nombre. Una carrera comenzará inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar ese coche en las demás pistas.

Top Gear Rally

Dinero Rápido
Ganen la primer carrera de un nuevo juego, y cuando la pantalla muestre cuanto dinero tienen, presionen **A** en uno de los coches que tengan (sin seleccionar el coche que usarán en el siguiente nivel). Luego presionen **A** en otro de los coches que tengan. Repitan hasta sumar el dinero que deseen. **Nota:** Necesitan tener dos coches como mínimo para usar este truco.

Sled Storm

Modo ATV
Mantengan apretado ✖ + ■ antes del conteo para manejar una Honda 300 EX 4x4.

Para usar estos trucos, vayan a la pantalla de opciones, seleccionen la opción **"load/save"**, y en la pantalla de passwords usen estos códigos:

Jugar como Sergei (Rhine Rider en versión PAL)
■, **L1**, ■, **L2**, ▲, **R2**, ✖, ●

Jugar como Jackal
L2, **L2**, ●, **R2**, ■, **R1**, **L1**, ▲

Storm Sled
●, ▲, ■, **R2**, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Sergei
Primero activen el truco para jugar como Sergei y luego ingresen ●, ▲, ■, ✖, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Jackal
Primero activen el código para jugar como Jackal y luego ingresen ●, ▲, ■, **L2**, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Jay
●, ▲, ■, ●, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Gio
●, ▲, ■, **L1**, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Nadia
●, ▲, ■, ■, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Tracey
●, ▲, ■, ▲, **R1**, **L1**, ✖, ▲

Storm Sled/Travis
●, ▲, ■, **R1**, **R2**, **L1**, ✖, ▲

Dance mix
R2, ▲, ✖, **R2**, ▲, ■, ●, ✖

Pista Demo
R2, **L1**, ▲, ■, ▲, **R1**, ●, ✖

Mejoras baratas
✖, **L1**, ●, ▲, ■, ■, ▲, **L2**

Pistas en modo espejo
●, **L1**, **R2**, **R2**, **R1**, ✖, ▲, **L2**

Pistas en sentido contrario
■, **L1**, ✖, ■, **R2**, ✖, ▲, ●

Super Snocross 6
■, ✖, ▲, ▲, **L1**, **R2**, ●, ▲

Open Mountain Championship completo
■, ✖, **R2**, ■, ●, **R1**, ●, ▲

Trucos aéreos
Salten lo más alto posible, mantengan apretado ● y apreten el pad en las siguientes direcciones:
Nota: En Nintendo 64 apreten **C** - ↓ y luego los siguientes movimientos.

Banzai	←, →
Bar Hop	↑, ←, →
Can Can	↓, →, ↑
Cliff Hanger	→, ↓, ←
Cordova	←, ↑, →
Heel Clicker	↓, ←, ↑
Nac Nac	←
Sin pies	↓
Sin manos	↑
Pancake Whip	→
Rear Fender Grab	↑, ↓
Saran Wrap	↑, →, ↓
Side Heel Click	→, ←
Super Fender Grab	↑, ←, ↓
Superman	←, ↓, →
Vert Fender Grab	↓, ↑

Twisted Metal 4

Usen las combinaciones como password para activar el efecto deseado. Si lo hicieron correctamente escucharán una risa.

Modo Dios
↓, ←, **L1**, ←, →

Specials Infinitos
▲, **L1**, ↓, ▲, ↑

Specials más poderosos
↑, **Start**, ●, **R1**, ←

Las armas disparan rápido
R1, **L1**, ↓, **Start**, ↓

PlayStation

Habilitar Crusher
↓, R1, →, R1, L1

Habilitar Moon Buggy
Start, ▲, →, L1, Start

Habilitar RC Car
↑, ↓, ←, Start, →

Habilitar Super Auger
←, ●, ▲, →, ↓

Habilitar Super Axel
↑, →, ↓, ↑, L1

Habilitar Super Slamm
→, L1, Start, ●, Start

Habilitar Thumper
●, ▲, Start, ●, ←

Habilitar Minion
▲, L1, L1, ←, ↑

Habilitar Sweet Tooth
Start, R1, →, →, ←

Comenzar en Neon City
←, ▲, →, →, ←

Comenzar en Road Rage
Start, Start, ↓, ●, L1

Comenzar en Bedroom
L1, →, ←, ←, L1

Comenzar en Amazonia 3000 B.C.
●, L1, Start, L1, Start

Comenzar en Oil Rig
Start, ←, ↑, Start, ●

Comenzar en Minion's Maze
Start, R1, ←, R1, R1

Comenzar en The Carnival
●, ←, ↓, R1, L1

Regeneración de energía rápida
▲, L1, ↓, ▲, ↑

Los coches de las CPU ignoran los iconos de energía
L1, ←, →, ●, →

Los coches de la CPU solo atacan a los oponentes humanos
→, ▲, →, ▲, L1

Un aliado de la CPU contra dos oponentes humanos
↓, ↓, →, →, ↓

Poca tracción
↓, ▲, ↓, L1, R1

Todos los iconos de armas son misiles
↓, ↓, ●, L1, ←

Todos los iconos de armas son misiles homing
R1, →, ←, R1, ↑

Todos los iconos de armas son napalms
→, ←, R1, →, ●

Todas las armas son bombas remotas
↑, →, ↓, L1, ▲

Elimina los iconos con armas y energía
●, Start, ←, L1, Start

Elimina los iconos de energía en modo deathmatch
▲, ↓, ▲, ●, ▲

Elimina los iconos de energía en los modos tournament y deathmatch
↓, R1, ↓, Start, ●

Jugar como los "Bosses"
Completen el juego con cualquier personaje. Luego de vencer a Sweet Tooth, graben el juego y vean la secuencia final del personaje elegido. Luego todos los "Bosses", incluyendo Crusher, Moon Buggy, Super Thumper, RC Car, Super Axel, Super Slamm, Super Auger, Minion, y Sweet Tooth estarán habilitados.

Niveles Deathmatch extras
Completen el juego en modo tournament y graben el juego para habilitar un nivel nuevo para el modo deathmatch. Cada nivel tournament completado habilita un nuevo nivel deathmatch.

Audio extra
Pongan el CD en un equipo de audio, y elijan la pista 2 para escuchar música de Rob Zombie, Cirrus, Cypress Hill, Skold, Goulspoon, One Minute Silence, y más.

Vigilante 8: Second Offense

Pantalla de passwords
Entren en la pantalla de opciones, seleccionen "Game Status", "marquen" uno de los personajes y presionen **L1 + R1**.

Los siguientes trucos se utilizan poniendo el código como password y funcionan en todas las consolas:

Fuego rápido
RAPID_FIRE. Elimina el tiempo entre disparo y disparo.

Super misiles
BLAST_FIRE. Incrementa el poder de los misiles.

Coches rápidos
MORE_SPEED

Coches pesados
GO_RAMMING. Incrementa el peso de tu auto.

Acción rápida
QUICK_PLAY. Habilita el modo arcade rápido, que es aleatorio.

Atraer enemigos
UNDER_FIRE. Atrae a tres enemigos a la vez.

Modo cámara lenta
GO_SLOW_MO

Sin enemigos en modo arcade
HOME_ALONE

Sin gravedad
NO_GRAVITY

Más suspensión
JACK_IT_UP

Ruedas grandes
GO_MONSTER

Desactiva iconos para ruedas
DRIVE_ONLY. Desactiva la reaparición de los objetos para las ruedas.

Ver todas las "movies"
LONG_MOVIE. Con este truco podemos ver todos los finales de una vez.

Coches iguales en multiplayer
MIXED_CARS. Permite que los dos jugadores usen el mismo coche.

Niveles originales
Pongan el juego en pausa, saquen el CD y pongan el CD de Vigilante 8 original. Si lo hicieron correctamente aparecerá el cartel "**V8 levels enabled**". Luego, vuelvan a poner el CD de Vigilante 8: Second Offense. Comiencen un nuevo juego para jugar a los niveles del Vigilante 8.

Poner nuestra propia música
Pongan el juego en pausa y pongan el CD de música que deseen. El juego les pedirá el CD original cuando el nivel en curso termine.

Personajes adicionales
Completen las siguientes tareas para habilitar el personaje indicado:

Coyotes
Lord Clyde: Completen todos los objetivos en modo quest con Nina Loco, Molo, y Dallas 13.
Obake: Completen todos los objetivos en modo quest con Lord Clyde.
Boogie: Completen todos los objetivos en modo quest con Obake. **Nota:** No se puede jugar este modo con Boogie.

Vigilantes
Houston: Completen todos los objetivos en modo quest con Sheila, John Torque, y The Flying All-Star Trio.
Convoy: Completen todos los objetivos en modo quest con Houston.
Dave's Cultsmen: Completen todos los objetivos en modo quest con Convoy. Nota: No se puede jugar este modo con Dave's Cultsmen.

Drifters
Chassey Blue: Completen todos los objetivos en modo quest con Astronaunt Bob O, Garbage Man, y Agent R. Chase.
Padre Destino: Completen todos los objetivos en modo quest con Chassey Blue.
Dusty Earth: Completen todos los objetivos en modo quest con Padre Destino. **Nota:** No se puede jugar este modo con Dusty Earth.

Ataques especiales

Interceptor Missiles
Ataque 1: ↑, ↑, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: ↑, ↑, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: ↑, ↑, →, **Ametralladora**

Bull's Eye Rockets
Ataque 1: ↑, ↓, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: ↑, ↓, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: ↑, ↓, →, **Ametralladora**

Sky Hammer Mortar
Ataque 1: ↓, ↓, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: ↓, ↓, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: ↓, ↓, →, **Ametralladora**

Brusier Cannon
Ataque 1: ↓, ↑, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: ↓, ↑, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: ↓, ↑, →, **Ametralladora**

Roadkill Mines
Ataque 1: ←, →, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: ←, →, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: ←, →, →, **Ametralladora**

Brimstone Burner
Ataque 1: →, ←, ↓, **Ametralladora**
Ataque 2: →, ←, ↑, **Ametralladora**
Ataque 3: →, ←, →, **Ametralladora**

Nintendo 64

Jet Force Gemini

En la pantalla de selección de personaje, presionen el joystick análogo de esta manera: →→→, luego ← para "marcar" y elijan a Lupus. Cuando el juego comience presionen C-→→→, C-←, C- →→, C-↑↑↑. Si lo hicieron correctamente escucharán el sonido de Lupus ladrando. Presionen A para cambiar entre las armas y objetos disponibles. Presionen B para arrojar el objeto elegido en donde esté Lupus.

Modo Rainbow Blood
Recolecten 100 cabezas de hormiga (ant heads) para habilitar la opción "Rainbow Blood".

Modo Jet Force Kids
Recolecten 200 cabezas de hormiga (ant heads) para habilitar la opción "Jet Force Kids". Esta opción nos permiten manejar a la versión "niños" de los personajes.

Modo Ants Into Pants
Recolecten 300 cabezas de hormiga (ant heads) para habilitar la opción "Ants Into Pants".

Jugar como Yellow Ant en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido con Vela en Goldwood.

Jugar como Blue Ant en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido en SS Anubis (Generator Room 2F).

Jugar como Red Ant en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido con Juno en Ichor (Military Base).

Jugar como Green Ant en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido en Spawn Ship (Cargo Sewer).

Jugar como Tribal hombre en deathmatch
Jueguen como Lupus y recolecten la Magenta Key en Eschebone (Tórax, a la izquierda del intestino). Luego contacten al Totem Pole escondido con Lupus en Sekhmet (Channel Area).

Jugar como Tribal mujer en deathmatch
Recolecten la Mine Key. Luego contacten al Totem Pole escondido con Vela en Rith Essa (Mine).

Jugar como Zombie Termite en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido con Lupus en Tawfret (Treehut).

Jugar como Beetle Termite en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido con Vela en Tawfret (Tomb).

Jugar como Metallic Termite en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido con Lupus en Sekhmet (elevador atravesando la Spiral Walkway).

Jugar como Purple Termite en deathmatch
Contacten al Totem Pole escondido Totem Pole con Juno en Mizar's Palace.

Jugar como Cyborg Ant en deathmatch
Obtengan el rango experto con Floyd en todo los niveles Floyd.

Nivel multiplayer King of the Hill
Contacten al Totem Pole escondido en Cerulean Holding Room.

Nivel multiplayer Tunnels
Contacten al Totem Pole escondido como Vela en Rith Essa Waterfalls.

Nivel multiplayer Rith Essa Mine
Recolecten jetpacks cargados. Luego, contacten al Totem Pole escondido en Walkway Station.

Nivel multiplayer Space Station
Contacten al Totem Pole escondido en Space Station Basement.

Nivel multiplayer Goldwood Target Range
Obtengan el rango de Oro en el nivel Goldwood Floyd.

Nivel multiplayer Rith Essa Target Range
Obtengan el rango de Oro en el nivel Eschebone Floyd.

Nivel multiplayer Jeff And Barry Arcade Racing
Obtengan el primer puesto en puntos en Jeff And Barry Arcade Racing en Ichor Arcade.

Nivel multiplayer Jeff And Barry Arcade Racing II
Obtengan el primer puesto en puntos en Jeff And Barry Arcade Racing II en Ichor Arcade.

Nivel multiplayer Greenwood Village Race Track
Obtengan el primer puesto en puntos en ambas máquinas Jeff And Barry Arcade Racing en Ichor Arcade.

Nivel multiplayer Mizar 3D Racer
Finalicen en primer lugar en las carreras en Mizar's Palace.

Pantalla de presentación alternativa
Completen estos objetivos en el juego para activar diferentes secuencias en la pantalla de presentación:
- Rescaten a Vela (Juno y Vela corriendo en su nave).
- Reconstruyan a Floyd (Juno y Vela corriendo y Floyd volando en su nave).
- Encuentren a Lupus (todos los personajes corriendo en su nave).
- Venzan a Mizar una vez (Todos los personajes usando mejor armadura y corriendo en Mizars Palace).
- Venzan a Mizar por última vez (Juno, Vela, y Lupus caminando en una carretera en la tierra).

Paperboy

Usen estos trucos como password o código:

Selección de nivel	MAXSUBS
Invencibilidad	INVINC
Diarios infinitos	NOBUNDLE
Ver todas las Noticias	HEADLINE
Super Salto	MOON
Modo Turbo	RUSH
Cámara lenta	WAKING
Obstáculos invisibles	JUMBLE
Obstáculos gritones	SCREAM
Diarios grandes	SUNDAY
Paperboy/papergirl pequeño	LITTLE

Dreamcast

Chu Chu Rocket!

Puzzles Modo Hard
Completen todos los puzzles en modo normal.

Puzzles Modo Special
Completen todos los puzzles en modo Hard.

Puzzles Modo Manía
Completen todos los puzzles en modo especial.

Psychic Force 2012

Jugar como Richard Wong
Acumulen más de seis horas de juego o completen el modo "story" con los diez personajes.

Jugar como Keith Evans
Acumulen más de 12 horas de juego. Alternativamente, habiliten a Richard Wong y completen el modo arcade con todos los personajes y con el juego puesto dos rounds por lucha.

Jugar como Burn Gliffis
habiliten a Richard Wong y Keith Evans. Luego, completen los modos "story" y arcade con todos los personajes, incluyendo Richard Wong y Keith Evans, con el juego puesto dos rounds por lucha.

Jugar como Evil (Silver) Emelio
Acumulen más de 16 horas de juego. Alternativamente, jueguen con Emelio 30 veces. Este nuevo personaje es identico a Emelio, pero tiene diferentes movimientos de color.

Jugar como Good (Golden) Emelio
Acumulen más de 18 horas de juego. Alternativamente, jueguen con Emelio 50 veces. Este nuevo personaje es identico a Emelio, pero es bueno.

Batalla de Psychic Force 1 actualizada
habiliten a Keith Evans y Burn Gliffis. Luego, dejen que la demo de juego corra hasta que llega un punto donde se ve a Keith y Burn luchando en una versión gráfica mejorada de Psychic Force 1.

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personaje "marquen" a uno de ellos y presionen B. Nota: Esto no funciona en modo "story".

Dynamite Cop

Nota: Este juego también se conoce como Dynamite Deka 2.

Misiones Extra
Completen las misiones 1, 2, y 3 para habilitar las misiones 4, 5, y 6. La misión 4 está basada en la misión 1 con una sola vida, armas con doble poder de daño y sin "continues". La misión 5 se basa en la 2 con un tiempo límite en cada habitación y sin opción de continuar. La misión 6 se basa en la 3, con muy poca energía, unos pocos power-ups de energía, ningún otro power-ups, y sin opción para continuar.

Jugar como Monkey
Completen las misiones 4, 5, y 6 para habilitar a Monkey. Monkey pelea muy parecido a Bruno.

Jugar como el Bruno original
Recolecten todas las ilustraciones en el juego para habilitar al Bruno original de Die Hard Arcade.

Jugar como Cindy
En la pantalla de seleción de personajes, "marquen" a Ivy y luego mantengan apretado Start para habilitar a Cindy de Die Hard Arcade.

Mini-juego Tranquilizer Gun
Completen el juego una vez.

Creditos infinitos (Mini-juego Tranquilizer Gun)
Completen las misiones 1, 2, y 3 sin continuar para obtener creditos ilimitados para el Mini-juego.

Extras
Nota: Este truco requiere el Dreamcast Web Browser. Carguen el navegador de internet y entren a Dreamcast Network : **http://www.dreamcast.com**. Vayan a la parte Games/Downloads/Game Extras. Bajen el "Dynamite Cop Detonator Pack" en un VMU que tenga un juego grabado del Dinamite Cop. Luego, pongan el cd del juego y vayan al menú de opciones. Seleccionen el "Detonator Pack" y elijan combinar el Detonator Pack con el juego que ya tenían grabado, habilitando lo siguiente:

- Una nueva arma "atontadora" que aparecerá al azar en el juego.
- Gráficos extras en el modo Caribbean Pirates.
- "Marquen" a Ivy en la pantalla de selección de personajes y mantegan apretado Start para habilitar a Cindy de Die Hard.

¡más fácil que nunca!

números atrasados

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.



Noviembre 1998 — NUMERO 1

Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega. Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter- Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...



Julio 1999 — NUMERO 6

Especial: Informe Especial Exposición E3. Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...



Diciembre 1999 — NUMERO 11

Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64



Enero 1999 — NUMERO 2

Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo. Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid - Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...



Agosto 1999 — NUMERO 7

Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...



Enero 1999 — NUMERO 12

Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible. Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB



Marzo 1999 — NUMERO 3

Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...



Septiembre 1999 — NUMERO 8

Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...



Febrero 1999 — NUMERO 13

Especial: La conspiración Capcom / Umbrella. Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur. Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1



Abril 1999 — NUMERO 4

Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes. Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...



Octubre 1999 — NUMERO 9

Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más



Marzo 1999 — NUMERO 14

Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies. Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más



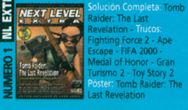
Junio 1999 — NUMERO 5

Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1. Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte). Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!



Noviembre 1999 — NUMERO 10

Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte). Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!



Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2. Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Readers Corner

correo de lectores

Mariana (Claire) Wolter

Hi, guys!

Me llamo Mariana, y quiero decirles que en enero cumplí 14 años, y mi PlayStation, tres. Soy fanática de los arcades de lucha (en especial Tekken 3) y quisiera saber si Namco va a hacer una versión de Tekken Tag Tournament para PSX, ya que cuando me enteré que es de 128 bits casi me agarra un infarto (exagero). Lo que les voy a preguntar no sé si lo habrán notado pero, en Tomb Raider: The Last Revelation hay un nivel llamado "Street Bazaar" en el que hay una especie de garage con un tipo que se está muriendo en una subida y... ¿alguno de ustedes (Editorial & lectores) vio la 'peli' de Quentin Tarantino "Perros de la calle"? Me parece que el programador de Tomb Raider o alguien por ahí sí, porque en una de las escenas de la película aparece el mismo escenario; piso, techo, el tipo, las escaleritas ¡y hasta el auto! TODO, a excepción de Lara.

Cambiando de tema, Capcom... ¿Capcom? ...¡¡CAPCOM!! ¿...? Parece ser que los zombies les mordieron los sesos... ¿Qué pasó acá?: Resident Evil = capos del terror; Resident Evil 2 = miedito y ' action'; Resident Evil 3 = acción y un juego corto...; Resident Evil: Gun Survivor = bicho: ¿de qué cueva saliste? Capcom... ¡te fuiste a la m$%&a!

Yo soy fanática de la saga, pero ¿saben qué? Si Code Verónica nos falla, voy a dejar de serlo (aunque mi pseudónimo, Claire, va a seguir en pie). Pero basta de quejas, porque estoy poniendo de mala onda (creo yo) a todos. ¡Ah! Leí que Uds. tienen un nuevo partner en la Editorial; le mando mis felicitaciones, y saludos a todos: a Power Play, a los lectores que estén leyendo mi carta, y aunque no lo crean saludo a todos los bestias que manchan el nombre de la revista sin analizarla antes de mandar pavadas gastando papel y tinta o plata en e-mails. Next Level: ¡pónganse las pilas que van muuuy bien!... Sigan like the number one!!

P.D.: Please! ¿Pueden publicar mi carta+dibujo?

P.D.2: Gracias por su tiempo. Good Bye.

Mariana (Claire): lamento decirte que Tekken Tag Tournament es sólo para PlayStation2. No nos habíamos dado cuenta de lo de Tarantino en The Last Revelation; ¡vimos la película, pero nuestros cerebros difícilmente lograrían asociar ambas cosas! Resident Evil es como un zombie: puede morirse, pero no por eso va a dejar de dar vueltas por ahí. Gracias por las felicitaciones. ¡Ya no tenemos espacio para más dibujos, pero por lo menos te pusimos la carta!

Pablo M. Carbone Aliaga
polstuka@interar.com.ar

Amigos de Next Level:

Paso a presentarme, mi nombre es Pablo y tengo 29 años. Quién sabe, para Uds. les parecerá raro, o tal vez no, que alguien que ostente "esta edad" les escriba. El motivo es simple, agradecerles por la revista que hacen ya que toda la "data" que dan es posta y convincente. No sé si viene al caso pero lo mismo pasa con "Xtreme PC", ya que fue gracias a ella y la publicidad que hace más de un año del N° 1 de esta revista que los conocí; y puedo decir sin temor a equivocarme que cada una en su área (Consolas - PC) son por lejos la mejor y más clara opción para todos los que nos gustan los juegos. En mi caso, vengo con este amor por los juegos desde chico, cuando trataba de colarme en la casa de algún amigo que tuviera el viejo y querido "Telematch"; después de a poco empezaron a surgir los salones de "Videos Games", luego mis viejos me regalaron la "TK 82" (con sus gráficos cuadriculados y una expansión de ¡¡16 KB!!), más tarde vino la "TK 90" (48 KB llenos de color y sonido), con el tiempo llegué a la "Commodore 64" (con sus interminables cargas en datassette), con los '90 tuve la "Sega Megadrive" (una reverencia para ella), y ya casi al final por cuestiones prácticas y de hobby una PC y sus correspondientes traspasos para que no se quede en el tiempo; pero en materia de consolas fue en el comienzo del '96 cuando invertí una fortuna y me compré la "PlayStation" con la cual cuento hasta el día de hoy dándome muchas horas de entretenimiento ya que tengo (sin mentir) más de 270 juegos. Parecería que me agarró el viejazo, pero esto de los juegos es parte de mi vida y creo que cuando peine canas y tenga un bastón en una mano, con la otra seguro sostendré un joystick, por eso si a uno se le hace agua la boca viendo lo que es capaz de hacer en sus comienzos la "Dreamcast" y ni hablar de cuando salga la "PlayStation2" y la "Dolphin", y si se agrega Microsoft con su "X-Box", el futuro no puede ser mejor para todos los que amamos esta clase de entretenimiento y/o pasatiempo. Creo que por más imaginación que se tenga, siempre uno se va a quedar corto pensando si éste es el futuro de las consolas. ¿Qué pasará en 5 años o menos?; el tiempo solo lo dirá y el usuario es el que saldrá beneficiado con tanta tecnología de por medio. Bueno, basta de tanta filosofía barata y empecemos con algunas preguntas:

A ver si me sacan de una duda, tengo hace unos meses "Soul Reaver" y resulta que jugando el otro día se me dio por presionar los sticks del "Dual Shock" (igual como se juega a "Ape Escape") y, oh sorpresa, se me apareció un menú con un montón de datos que van desde inmunidad, atravesar paredes, etc. ¿Díganme, acaso tengo una versión "trucha"? Si es así, ¿me va a permitir terminarlo? Si la respuesta es mala, ¿qué hago, se lo revoleo por la cabeza a quien me lo vendió?

En mi caso, he sabido que la gran mayoría de CD´s de la Play (y periféricos) vienen vía Paraguay, si no es así corríjanme, el asunto es que he notado que en algunos comercios de venta de juegos con tal de ganarle clientes a la competencia, las ofertas son tentadoras; pero ¿qué pasa?, no se dan cuenta que la calidad de los juegos (CD´s) dejan mucho que desear, tapas oscuras, discos mal presentados por decir algo, juegos que quisieras algún día saber como catzo es la presentación entera o la música porque es entrecortada. ¿Sony tendrá alguna vez una representación en el país en cuanto a este rubro? ¿Es mi impresión, o los juegos que entran de forma ilegal y nadie controla lo que se vende es aprovechado por un grupo de oportunistas, no hacen más que ensuciar al mercado del entretenimiento sin que nadie haga "algo"? ¿La ley contra la piratería en cuanto al software de juegos de PC, también incluye a los juegos de consola?

En cuanto a su revista, todo es bárbaro solo que a veces uno la termina muy rápido de leer. En algún futuro ¿tendrán más páginas? Sé que sacaron, no sé si decir apéndice o hermana menor, la NEXT LEVEL EXTRA, pero algo les falló, ya que ahora pensé que el "Cheaters Paradise" se vería incrementado y no fue así; ¿qué les pasó, muchachos? Aunque sea hubieran puesto algunos trucos de juegos clásicos que por falta de espacio anteriormente nunca publicaron. Ahora al contar con más libertad de páginas creo que les es posible hacerlo, ¿lo harán o no es posible?

¿En algún momento tienen planeado hacer una sección, como una guía de movimientos para juegos de pelea, como hicieron hace un tiempo con "Bloody Roar 2"?

Tengo "Gran Turismo 2" versión japonesa, ¿acaso tengo un juego al 98.2 %?¿De qué me estoy perdiendo? ¿Supuestamente es solo una pista o falta algo más? Si es una pista, ¿se sabe de qué categoría es?

¿Hay trucos para "Vigilante 8 - 2nd Offense" para Play?

Por ahora esto es todo de mi parte, les dejo mis felicitaciones por su gran trabajo que hacen mes a mes ya que hacen un producto excelente y la verdad uno se siente contento de que esté hecha en Argentina. Sigan así y no cambien y si lo hacen estoy seguro que es para superarse aun más; saludos a todos. Hasta luego.

P.D.: Acá viene el mangazo, me gustaría por cuestión (o gusto de "chico") de que nunca había escrito a ninguna publicación si dentro de lo posible pudieran publicar estas líneas en forma total o resuman lo que les parezca, si no es posible aunque sea hagan mención en el último párrafo que escriban que les llegó este mail.

P.D.2: Si en algún futuro piensan ampliar su staff, ¡avisen! Cualquier cosa, cuenten conmigo. Ahora sí, nos vemos.

La Ley de protección del software se aplica también a los juegos de consola. Por lo tanto, es posible que Sony decida tener su representante en nuestro país, con lo que la piratería debería decaer. En cuanto a Next Level, algún día va a crecer todavía más, como lo viene haciendo. A veces no sólo se crece incrementando el número de páginas sino modificando y mejorando cosas. Si te fijás, vas a ver que el diseño y la longitud de las notas cambiaron mucho y que tenemos más información, además de más variada. Next Level Extra N° 1 estuvo dedicada por completo a brindar la solución completa de Tomb Raider: The Last Revelation, algo que nadie más pudo ofrecer; como ése fue su principal objetivo, no hubo muchas páginas de trucos. Sin embargo, Next Level Extra N° 2 ya está en todos los kioscos con la solución de Gran Turismo, Medal of Honor paso a paso, el ABC de trucos para PlayStation (la primera parte de una colección histórica), trucos

nuevos para todas las demás consolas y póster. ¡Tiene el doble de páginas, ja! ¿Contento ahora? En cuanto a tus demás preguntas: siempre que haga falta, vamos a implementar guías como la que mencionás, tenés Gran Turismo 2 tan completo como lo lanzó la compañía (no se puede completar más que el 98,2 del juego porque eliminaron las carreras de Drag. Sí hay trucos para Vigilante 8 - 2nd Offense, fijate en los Cheaters Paradise de este mismo número. Agradecidos por los elogios, y agendado tu e-mail, por si las moscas.

Gustavo

Para toda la gente de Next Level:

Antes de explicarles el motivo por el cual les escribo, los felicito por la revista, la cual ha ido mejorando mes a mes hasta llegar a lo que hoy por hoy es la mejor revista argentina de videojuegos. Pero como estoy seguro que deben tener más de un elogio para leer, me voy a explayar en el por qué de mi carta.

Desde la carta de ese tal Damián ha nacido un revuelo entre todos los lectores, incluso ustedes mismos lo comentaron, que parece tener como centro de las agresiones al país del norte. Quiéranlo o no, la actitud de todos los lectores contra este país resulta incoherente (sepan ustedes que yo soy 100% argentino y estoy defendiendo a los Estados Unidos como podría ser cualquier otro) ya que, si estoy en lo correcto, el 99% de las PlayStations que hay en el país son de fabricación americana. Además, quien más quien menos, ha ido a comer a un McDonalds o ha disfrutado de un capítulo de los Simpsons. Todo esto demuestra que en realidad estamos insultando a alguien que no tiene nada que ver. Si las revistas americanas son mejores o no está fuera de la discusión, lo principal es saber qué se está diciendo.

Referido a los comentarios de Nacho Jacobo acerca de los yankees, creo que si no te gustan los deportes que ellos comúnmente practican, bien por vos, incluso a mí tampoco me gustan, pero estás haciendo lo mismo que aquel otro lector que dice que quienes leen guías son malos jugadores. ¿Qué tiene que ver? Bueno, son puntos de vista y creo que la revista es demasiado buena como para enrollarse con semejante cantidad de tonterías.

Le agradezco a todos los que trabajan dentro de Next Level por la revista que mes a mes tenemos, sigan como van y no retrocedan. Recuerden, siempre para adelante. ¡Ah, y gracias por leer la carta!

Javier Jofre (Reivaj)

Hola, capos de Next Level, mi nombre es Javier Jofre, alias "Reivaj" (yo también tengo alias). Ya les escribí un par de veces así que voy a evitar un par de cosas como los halagos, que máquina tengo, etc.

Les cuento que hace 3 años soy fanático de Sony y desde hace mucho tiempo de Sega. Esta última empresa me defraudó, ya que si bien la Dreamcast es una buena máquina no vale la pena comprársela por tan solo un año (además sólo posee algunos juegos que valen realmente la pena, porque es así, son sólo algunos) sobre todo cuando la PlayStation2 esta acá a la vuelta y se acerca la Nintendo Dolphin; encima de todo la situación económica en todo el país es muy pobre y nadie está en condiciones de pagar $500 por la Dreamcast y luego de un año otra vez por la Play2. Yo creo que si se tiene una Play o una Nintendo 64 hay que esperar a que salga algo que pueda pelear por un largo tiempo como la Play2 o la N. Dolphin. Ahora, yo me pregunto, ¿Sega no tiene la tecnología como para haber sacado una máquina que pueda competir con estas dos máquinas? Porque yo creo que la Dreamcast mucho no va a aguantar.

Bueno, basta de joda y a las preguntas.

1) ¿Konami no piensa sacar Silent Hill 2?

2) Supongamos que la Play2 cueste $300 en USA, ¿cuánto costaría aquí?

3) ¿Creen que si la piratería se acabara en nuestro país las empresas confiarían en nosotros como para tener un representante aquí? ¡Ojo! No como el de Nintendo.

4) ¿Van a hacer los Final Test de los juegos de la Play2 de Japón?

PD: Si dentro de 2 años llega a anunciarse la PlayStation3 díganle al IA que mire por los techos porque puede haber un francotirador apuntándole al bocho.

PD2: ¿Por qué nos dejan a todos los lectores con la intriga de saber qué pasa? Espero que valga la pena porque si llega a ser tanto misterio al pedo, ¡ojo! con los paquetes que reciben; algunos podrían hacer un sonido como tic tac tic tac...

Me despido pero antes, ¡che! Santiago, decidite hermano, sos "el oso" o "rock", si querés te doy alguna idea como Santiago "el asno" o "el alcaucil". Ahora sí los dejo y sigan así que el último número fue una maza. Gracias, Boss, por gastarte en leer el mail.

La Dreamcast es una máquina impresionante, y nosotros aquí pensamos que tiene cuerda para unos cuantos años todavía. Basta verla en funcionamiento para darse cuenta del poder que tiene y que todavía falta ser explotado. Los juegos que conocemos son apenas los primeros. 1) No se sabe nada. 2) Casi el doble, como mínimo, teniendo en cuenta los impuestos de aduana. 3) ¡Estamos seguros que sí! 4) Sí, mientras no requieran entender japonés, en cuyo caso haremos un Hands-On. Lo que salió sobre la Play3 es cierto: pero tengan en cuenta que entre el anuncio oficial de un proyecto y su concreción suelen pasar varios años, sobre todo en el caso de las consolas. Santiago te agradece tu buena onda...

Damián Matías Arroyuelo

La verdad que no sé como empezar, ésta parte me parece la más difícil de toda la carta. Ya estuve husmeando el comienzo de otras cartas y todas son lo mismo: "Amigos de Next Level" o "Me Llamo...", y la verdad no me gusta para nada empezar así, por lo tanto, dejo por parte de ustedes un lindo comienzo si es que publican mi e-mail o simplemente dejan ésto, ¡ha!, y por favor no se olviden de corregir mis horrores de ortografía, porque no me gustaría pasar vergüenza. :)

Primeramente, quiero que sepan quién es el que les está escribiendo. Para eso les voy a decir mi nombre: Damián Matias Arroyuelo (ni se les ocurra pensar que soy el forro que mandó esa carta en contra de ustedes y que se llamaba igual que yo, sería lo peor que me podrían hacer). Tampoco me parece mal informarles mi edad: 16 años, y ya que estamos de dónde soy: San Isidro, Villa Adelina. Y lo que faltaba: son simplemente y ni más ni menos que la mejor revista de videojuegos de última generación (sólo videojuegos, porque de PC la mejor es XTREME PC, igualmente ustedes ni hablan de PC, pero ¡bueh!, tenía que decirlo, mejor dicho quería decirlo. :)

-Pausa- De repente, escribiendo las oraciones anteriores en donde nombré a las dos revistas, me surgió una gran duda y, para satisfacerla, tomé un número cualquiera de las dos revistas y comparé, tanto el diseño como los nombres de sus creadores ¡y adivinen que encontré! ¡Que son casi todos los mismos, por eso es que me gustan tanto las dos, jeje, y hasta hoy no me había dado cuenta! La verdad, Maximiliano, sos un capo de primera. -Fin de la pausa-

Tengo que agradecerles por ayudarme a pasar más rapido y mejormente (¿existe esa palabra?) [Nota del Editor: No] los momentos más aburridos de mi vida. Ellos son: los viajes en colectivo (aunque a veces me detengo a mirar las hermosas mujeres que me rodean), los viajes en tren, las horas de filosofía, historia y biología, las cenas en la casa de mi abuela (pobre abu, es una genia), los actos del colegio, los viajes largos en auto, etc., etc., etc. Por otro lado... decirle a Martin Varsano que la sección Movie World es la mejor de toda la revista, ya que soy un archi-fanático del cine. Asi que Boss, andá a decirle así se pone contento. También me gustaría intercambiar conocimientos sobre el tema, pero ni a palos me da su e-mail personal (lo que hace la fama, qué se le va a hacer).

Vayamos al grano. Hace poco, mejor dicho en las vacaciones, tuve la suerte de viajar a USA (sí, sí, ya sé: el país de los Yanquis, pero que tienen las cosas bastantes más baratitas que acá, una gran ventaja para todos los fanáticos de videojuegos y la PC) y pensándolo mucho tomé una decisión. Me compré la aclamada y flamante Sega Dreamcast, ¿y saben qué? La verdad que está EXCELENTE, nunca pensé que SEGA podría llegar a crear una maquinilla tan buena como ésta. Me arriesgué y creo haber acertado. Además, hay que tener en cuenta que soy poseedor de una Nintendo 64 (ex de una Play, sin comentarios sobre el tema, la verdad es que sí me arrepiento de haber cambiado mi Play por una N64, aunque admito que N64 tiene cada juego... que le rompen el [Nota del Editor: la palabra es correcta, pero es mejor imaginarla que ponerla por escrito] a los de Play, pero tampoco es que esté en contra, no vaya a ser que el mes que viene me bombardeen con cartas diciendo que soy un bo(beeeep)do, ¿ok?) y que nunca logré gastar ni un sope en un juego, porque me parecen terriblemente caros, por lo tanto hace tiempo que me aburría mucho y que no disfrutaba de los videojuegos como se debe. Pero no crean que todo termi-

na ahí, no sólo me compré la consola, sino también (agárrense): 2 joysticks, un VMU y otro pero sin pantalla LCD, la caña de pescar, dos pistolas (una más chica y la otra más grossa), dos Tremor Pak originales, la VGA box y 10 juegos (The House of the Dead, Soul Reaver, Slave Zero, Power Stone, Sonic Adventure, Sega Bass Fishing, Crazy Taxi, NFL Blitz 2000, Evolution y Zombie Revenge). ¿Me zarpé un poquito? Jajaja, me gaste 900 mangos que venía ahorrando hace mucho tiempo, y la verdad que estoy muy contento, ¡y más sabiendo todo lo que se viene! Pero el gran problema es el siguiente: Le tengo mucho miedo a la PlayStation2, ¿qué hago? ¿Creen que hice bien en comprarme la Dreamcast? ¿No me voy a arrepentir?

¡Jugué a Guitar Freaks en los videos! Ahora entiendo por qué les gusta tanto, ¡¡es una masa!! Lástima que no esté para Dreamcast. Igualmente les digo algo... no cazé ni una, jaja, pero estuvo bueno igual. ¡Encima pasé vergüenza porque había gente que me miraba y no me salió ni una nota! Decí que no tenía más guita... ¡si no habría probado otra vez! Todo es cuestión de práctica, ¿no, muchachos? (eso va por la foto en que cada uno de ustedes en la Editorial tenía una maldita guitarra para cada uno, grrrrr...) :) ¡Si habrán practicado!

Che, "boss", si me acerco a la editorial, ¿me harían una visita guiada? O aunque sea, ¿me dejarían conocerlos a todos en persona y saludarlos con un apretón de manos? Ojalá que alguna de estas posibilidades se pueda realizar, a menos que la fama ya los esté empezando a consumir. :)

¡Ahhh! Me olvidaba, también me encanta la sección Manga Zone. Me encantan las notas que hace Santiago Videla y me gustaría que alguna vez hable de DNA2.

PD: Che, "boss", ahora que sacaste dos posters en XTREME PC, ¿te podrías poner las pilas y sacar dos pósters pero para Next Level, no? :)

PD2: ¿Qué tengo que estudiar para hacer lo que hacen ustedes? ¡Además de tener unos cuantos billetitos verdes para armar todo!

Damián: Tu carta era ENORME, así que la recorté un poco. Hiciste bien en comprarte una Dreamcast, es una máquina espectacular y con muchas cosas buenas por venir. Guitar Freaks es un juegazo, por eso todos nosotros nos compramos una guitarrita, ¡incluso para tener en nuestras casas, jeje! No hacemos visitas guiadas en la Editorial (no por agrandados, sino por falta de tiempo) pero siempre hace falta alguien que lave los platos. No sé si me captás. Vení si querés, pero traé guantes de goma y detergente. Santiago muy prontito va a leer Nuke, la nueva revista de la Editorial dedicada entre varias cosas al manga, animé, Magic, Warhammer, cine... Sí, es un chivo. ¿Dos pósters? ¿Acaso te pensás que estamos locos? ;o)

Pierpaolo

Queridos Amigos de Next Level: ¡¡HOLA!! Mi nombre es Pierpaolo, tengo 12 años, vivo en Caballito y poseo la querida y viejita pero todavía rendidora PlayStation. Primero, quiero felicitarlos y agradecerles por la excelente revista que hacen. Me encantan las secciones Now Loading, True Lies y, en fin, toda la revista. Por fin una MADE IN ARGENTINA. Con respecto a lo de los que escribieron en contra suya, yo creo que están totalmente CRAZY, MACAYA, porque ustedes se matan mes a mes para hacer esta excelente revista y ellos la critican como si fueran los dioses de las revistas de consolas y sólo porque hacen los Final Test en forma de columna están copiando a otra revista (sin mencionar el tema de que las fotos en su revista son dos). La verdad, yo también leía revistas yankees como Game Pro etc., etc. y un día mis amigos del colegio me dijeron que había una argentina que igualaba o superaba a las yankees. Yo dije: ¡no, imposible! Pero cuando empecé a leer la joyita de Next Level descubrí que ustedes lograron la medida justa entre información y humor, cosa que las yankees ¡NI AHÍ! Pasando a OTRO TEMA (es joda, Santo) soy requeterecontra fana de la serie Resident Evil. Tengo todos y creo, como ustedes, que Gun Survivor no tiene derecho a llamarse Resident Evil. El mejor sin dudas es RE2 y espero que los capos de Capcom se pongan las pilas y saquen algo bueno para las nuevas consolas (muy bueno el informe del número 13 sobre la conspiración Capcom-Umbrella). Estoy esperando hace un año entero la Play2 y creo que va a hacer m*"@#da a toda la competencia. Incluidos los gorkis de Nintendo y Sega. ¿Por qué? Simplemente por el DVD, el aguante de los juegos de la consola anterior y el inminente acercamiento hacia el enorme mundo de Internet y la calidad y confiabilidad que los caracteriza. ¡Aguanten los muchachos de Sony! Que fueron unos genios en meterse en el mundo de las consolas, mercado que hoy, en mi opinión, lideran abismalmente. Felicito, y esto va muy en serio, a todas las compañías que día a día tratan de bajar los precios y hacer accesible la tecnología para todos. Por fin entendieron la regla número uno del marketing: EL SECRETO ESTÁ EN LA MASIFICACIÓN DEL PRODUCTO. Ahora, las preguntas: 1) ¿Fecha de salida de la Play2 en USA? 2) ¿Hay noticias sobre algún juego de la Saga RE en Play2? 3) Existe un rumor sobre la conversión de Re:Veronica (unica cosa junto a Crazy Taxi y Soul Calibur que envidio de los usuarios de Dreamcast), ¿es verdad? 4) El nuevo juego de James Bond sale, ¿para qué consola? (mi más sentido pésame por la muerte del genio que hizo de Q en todas las películas de Bond, James Bond. Para todo el que quiera escribirme mi e-mail es barbieri@dd.com.ar

P.D.: ¡Sigan así, haciendo la mejor revista de consolas! (me olvidaba, felicidades por las nuevas incorporaciones).

P.D.2: ¿Fana yo de Sony y los Resident Evil? ¡No, para nada!

P.D.3: Ya sé que es muy larga pero por favor publiquen mi carta.

Agradecidos por los elogios, Pierpaolo (¿Pierpaolo?). Paso a responder tus preguntas: 1) En septiembre de este año. 2) No se oye nada al respecto. 3) El rumor existe. 4) Tomorrow Never Dies es para PlayStation. Todos sentimos lo de Q; era simpático el viejito, y se mandaba cada una...

Luis Sebastián Barraza

Estimados amigos:

Mi nombre es Luis y tengo 17 años; soy de la ciudad de Tartagal en la provincia de Salta. Les escribo este mail para hacerles llegar mis saludos y felicitaciones por la revista que está "SUPER MEGA ARCHI GENIAL", es la mejor revista "ARGENTINA" de games que conozco. Me gustan todas las secciones, desde la tapa a la contratapa. Bueno, quisiera que me contesten algunas preguntas, si no es mucho pedir:

1) La PlayStation2, ¿para cuándo en la Argentina y a qué precio?

2) ¿Pueden pasarme trucos para "Misión Imposible" de Play?

3) ¿Quién es el encargado de enviar los números atrasados de la revista?, porque aun no he recibido respuesta de alguna de ellas y estoy "desesperado" por las mismas.

Hasta aquí mis dudas; por lo pronto me despido con un super saludo a los muchachos de la Editorial que se esfuerzan para que esta revista sea como es (EXCELENTE). ¡Sigan así!

Hola, Luis. ¿Cómo anda el ámbito de los juegos allá por el norte? Vamos a las respuestas: 1) Suponemos que después del lanzamiento en USA, esta primavera, y a unos $500... 2) Fijate en el número 12 de Next Level. 3) Fijate en la sección "Números atrasados", ahí tenés todos los datos.

Evil Ryu

Estimados amigos de Next Level:

El motivo que me mueve a enviarles este mail (suelo ser bastante "pasivo" con los correos) es contribuir con la controversia sobre quién es mejor, si Capcom o SNK a la hora de los juegos de lucha. Así que voy a ir por partes.

1° Base) Capcom creó la actual base de los juegos de lucha en 2D. SNK se limitó a copiar el esquema (es más, el equipo que creó Fatal Fury es uno que se fue de Capcom).

2° Base) Los personajes de Capcom poseen un "encanto" superior a los de SNK. Es más fácil que cualquier persona reconozca a RYU o a Chun Li antes que a la mayoría de los personajes de SNK, que desde mi punto de vista son muy buenos y yo al menos los recuerdo. Pero estoy seguro que la mayoría de la gente al menos reconoce los de Street Fighter (más aún cuando lanza sus series Marvel/X-Men Vs Street Fighter o Capcom poniéndolos al alcance de millones de fans con todo el merchandising que esto genera). A esto le debemos sumar la calidad de sus artistas que saben plasmar gráficos tan impresionantes como los de Jo Jo´s Bizarre Adventure o Cyber Bots.

3° Base) Capcom si bien no cambia demasiado el engine, lo actualiza con nuevos fondos, movimientos y personajes y agrega nuevos modos

de batalla como en Marvel Vs Capcom, donde se pueden llegar a dar porrazos de a 4 en un misma pantalla). KOF todavía usa el mismo engine que el original (del 94). Capcom sacó Street Fighter III, superior en todo sentido a cualquier juego de lucha en 2D y que ya va por su tercera encarnación. Además, la conversión a consola es más fluida que las de SNK y nos agregan modos de juegos extras que triplican la de ya por sí extensa vida útil del juego.

4° Base) La conversión en 3D de Street Fighter, si bien no es impresionante a nivel gráfico, mantiene toda la jugabilidad del 2D y la nueva versión (Street Fighter EX 2) es gráficamente impecable. Me parece que Fatal Fury Wild Ambition y los Samurai Showdown en 3D dejan bastante que desear (mucho más que Street Fighter). Ni hablar del archi adictivo RIVAL SCHOOLS, mejorable sólo a nivel gráfico.

5° Base) La película de animación y la serie animada (la de Japón, no la de USA) de Street Fighter son impresionantes y dejaron satisfechos a todos los fans de Capcom (lo mismo sucede con Vamporie Hunter, la animación de Darkstalkers). De hecho, ya se está publicando en Japón una nueva serie de OVAs de Street Fighter ZERO. En tanto que la película de Fatal Fury es sólo correcta y la de Samurai Showdown es más bien chota. De King of Fighter ni se molestaron en hacer animación. Por lo cual se deduce que es mucho más popular Street Fighter.

6° Base) Capcom no vive solo de Street Fighter y nos entrega sagas tan memorables como la de RESIDENT EVIL o MEGAMAN, por citar algunas. ¿Y SNK? Un par de avioncitos, Metal Slug y un par de fútbol en 2D. Creo que no hay comparación.

R.F.F. (El Chacal)

Sres de Next Level, muy buenas tardes:

Quien suscribe, un veterano ya de los juegos consoleros (35 pirulos son bastantes, ¿no?), les quita sólo un pequeño tiempo para preguntarles una cosa: ¿Por qué la revista plus de Tomb Raider (Lara ídola total) que debió salir casi junto con la Next Level de enero (sobre fin de mes) ni siquiera asomó por San Juan? Bochornoso episodio si los hay, con tamaña y gravísima omisión.

No importa, a ustedes se les perdona todo, casi, casi como a mis tres hermosos indios de 5 (mellizas) y 4 años (éste varón, che). Espero un lugar en el" Paraíso de Tramposos" para "The Last Revelation". Muchachos, excelente producto largan a la calle, y como decia "Sumo"; éste es como la ginebra "éste sí es argentino". Sigan así.

Un abrazo. Hasta siempre...

Estimado Chacal (no serás aquél muchachote que solía romper las barreras de seguridad de las computadoras del Pentágono, ¿no?): Por cuestiones de distribución, Next Level Extra N° 1 debe estar en tu kiosco en estas fechas, así como en todos los kioscos del resto del país. ¡Muchas gracias por tus palabras, y suerte con esos indios!

Una nota aparte para todos los lectores/as que mandaron dibujos este mes: ¡Se pasaron! La calidad de todos es realmente impresionante. ¡Sigan así!

Readers Gallery

Como pueden ver, este mes, y para sorpresa de muchos (incluyendo a toda la Editorial) ha llegado una nueva histo-rieta de Diego González, que por supuesto lo ha hecho acreedor del juego original de este mes. Por favor, llamá a la Editorial para que sepamos qué consola tenés. Ah!, noten el grupo de rock que supuestamente creó Squall... Cualquier semejanza con la realidad es pura coincidencia...



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

PRIMERA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

POR PRIMERA VEZ TENES LA OPORTUNIDAD DE PREMIAR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO QUE PASO. TU VOTO Y EL DE TODOS LOS LECTORES DE NEXT LEVEL PREMIARA LA ORIGINALIDAD Y LA CREATIVIDAD DE TU JUEGO FAVORITO, CON LO QUE SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO ESPECIAL QUE LO DISTINGUIRA DE SUS PARES.

SI ENVIAS EL CUPON POR CORREO, HACELO A "PREMIOS NEXT LEVEL - PARAGUAY 2452 4 "B" (1121) CAPITAL FEDERAL", Y SI ES POR E-MAIL, A PREMIOSNL@CIUDAD.COM.AR



CONSOLAS DREAMCAST



ACCESORIOS



JUEGOS ORIGINALES

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA FABULOSOS PREMIOS!

Si no querés cortar la revista, podés mandarnos una fotocopia del cupón

A NOMBRE Y APELLIDO ______ B EDAD ______

C NRO. DOCUMENTO ______ D TELEFONO ______

E DIRECCION ______ F C.POSTAL ______

G LOCALIDAD ______ H PROVINCIA ______

I ¿Cómo conociste a NEXT LEVEL? ______

J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ______

K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ______

L ¿Además de NEXT LEVEL, Qué otras revistas lees? ______

M ¿Qué solución te gustaría ver publicada? ______

N ¿Cuál es la sección que más te gusta? ______

O ¿Tenés alguna sugerencia para hacernos? ______

P A tu criterio, el mejor juego de 1999 es: ______

Q ¿Qué consola tenés? ______

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Abril y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Mayo de NEXT LEVEL. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de NEXT LEVEL. 5) Los ganadores ceden a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

Esta lista de Pokémon es propiedad del entrenador: ____________

Marcá los que ya capturaste ☑

Bulbasaur #1	Ivysaur #2	Venusaur #3	Charmander #4	Charmeleon #5	Charizard #6	Squirtle #7	Wartortle #8	Blastoise #9	Caterpie #10	Metapod #11	Butterfree #12	Weedle #13
Kakuna #14	Beedrill #15	Pidgey #16	Pidgeotto #17	Pidgeot #18	Rattata #19	Raticate #20	Spearow #21	Fearow #22	Ekans #23	Arbok #24	Pikachu #25	Raichu #26
Sandshrew #27	Sandslash #28	Nidoran #29 ♀	Nidorina #30	Nidoqueen #31	Nidoran #32 ♂	Nidorino #33	Nidoking #34	Clefairy #35	Clefable #36	Vulpix #37	Ninetails #38	Jigglypuff #39
Wigglytuff #40	Zubat #41	Golbat #42	Oddish #43	Gloom #44	Vileplume #45	Paras #46	Parasect #47	Venonat #48	Venomoth #49	Diglett #50	Dugtrio #51	Meowth #52
Persian #53	Psyduck #54	Golduck #55	Mankey #56	Primeape #57	Growlithe #58	Arcanine #59	Poliwag #60	Poliwhirl #61	Poliwrath #62	Abra #63	Kadabra #64	Alakazam #65
Machop #66	Machoke #67	Machamp #68	Bellsprout #69	Weepinbell #70	Victreebel #71	Tentacool #72	Tentacruel #73	Geodude #74	Graveler #75	Golem #76	Ponyta #77	Rapidash #78
Slowpoke #79	Slowbro #80	Magnemite #81	Magneton #82	Farfetch'd #83	Doduo #84	Dodrio #85	Seel #86	Dewgong #87	Grimer #88	Muk #89	Shellder #90	Cloyster #91
Gastly #92	Haunter #93	Gengar #94	Onix #95	Drowzee #96	Hypno #97	Krabby #98	Kingler #99	Voltorb #100	Electrode #101	Exeggcute #102	Exeggutor #103	Cubone #104
Marowak #105	Hitmonlee #106	Hitmonchan #107	Lickitung #108	Koffing #109	Weezing #110	Rhyhorn #111	Rhydon #112	Chansey #113	Tangela #114	Kangaskhan #115	Horsea #116	Seadra #117
Goldeen #118	Seaking #119	Staryu #120	Starmie #121	Mr. Mime #122	Scyther #123	Jynx #124	Electabuzz #125	Magmar #126	Pinsir #127	Tauros #128	Magikarp #129	Gyarados #130
Lapras #131	Ditto #132	Eevee #133	Vaporeon #134	Jolteon #135	Flareon #136	Porygon #137	Omanyte #138	Omastar #139	Kabuto #140	Kabutops #141	Aerodactyl #142	Snorlax #143
Articuno #144	Zapdos #145	Moltres #146	Dratini #147	Dragonair #148	Dragonite #149	Mewtwo #150	Mew #151					

Pokémon

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

NEED FOR SPEED™
PORSCHE® 2000



ELECTRONIC ARTS®

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION